William Jones

Les Secrets de New York



L'Appel de CTHULHU

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Les Secrets de New York

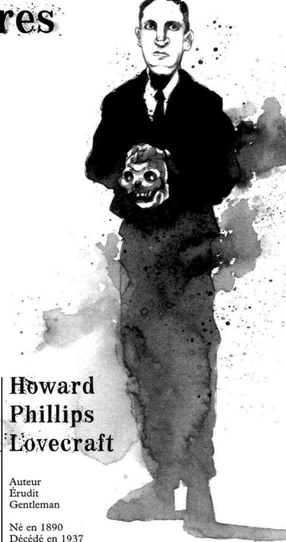
PAR WILLIAM JONES

AVEC DAVID CONYERS, KATHY FERELL,
STEVEN GILBERTS, CATHY HILL,
CHRIS HILL, BRYAN REAGAN

LE GUIDE DU MYTHE DE LA VILLE QUI NE DORT JAMAIS
POUR L'APPEL DE CTHULHU

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Table des matières



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

www.Sans-Detour.com

Illustrations intérieures : Kathy Ferrell, Steven Gilberts, Chris Hill, Kathy Hill, Deborah Jones et Bryan Reagan
Cartographie : William Jones et David Conyers
Responsable : Lynn Willis
Relecture : Jean Te Paske
Chaosium est : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie et divers autres grouillants

Ont participé aux tests :
Eric Bauer, Ryan Blackstock, Martin L. Caldwell, Michael Carlson, Darren Chapman, David L. Gregoroff, Deborah Jones, Jason Lindsey, Jackie Lindsey, Dave McCown, Patty McCown, Leo Morang, Karen Morang, Kevin Music, Doug Seipel, Jim Sobota, Shannon Sobota, Adam Stein, Dameon Wolford et Emily Wolford

Pour la version française

Traduction : Olivier Fanton
Relectures : Christophe Ployon
Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi
Photographie de couverture : Mulberry Street, New York City, c. 1900. Library of Congress. det.4a31829

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-02-3
Édition et dépôt légal : décembre 2008

Introduction

New York reste un secret, pas seulement pour ceux qui ne l'ont jamais vue, mais aussi pour la majorité de ses citoyens. Ils ne sont pas nombreux à saisir la terrible romance et la dure réalité que vivent les deux tiers des habitants… Peu importe l'intelligence d'un homme dans sa propre ville ou bourg, c'est un enfant entre les mains des escrocs et des méchants de cette métropole, et sa seule chance est de les éviter. Sa curiosité sera satisfaite entre ces pages, où il verra la Grande Ville sans encourir le danger inhérent à une visite.

Edward Winslow Martin, *Les Secrets de la Grande Ville*

Entre les couvertures de ce livre se croisent la ville de New York des années 20 et l'univers de Lovecraft. Les lecteurs y trouveront tous les monuments et les quartiers célèbres de la Grande Pomme, mais aussi les moins glorieux et d'autres qui échappent habituellement à un examen trop superficiel. Des rues dorées de Park Avenue aux taudis branlants de Red Hook, les secrets à percer ne manquent pas dans la ville qui ne dort jamais.

Pour faciliter la lecture, *Les Secrets de New York* est divisé en Uptown, Midtown, Downtown et Bourgs extérieurs. Ces chapitres sont eux-mêmes découpés en districts et en quartiers rendant, nous l'espérons, plus facile la localisation d'un endroit en particulier. Même dans les années folles, New York est un endroit vaste, peuplé de milliers de gens parlant une polyphonie de langues, se tassant dans les limites de la ville. Il n'est donc pas possible de rendre honneur au « portail de l'Amérique » dans les pages d'un livre. Nous avons plutôt choisi de montrer l'essence, la saveur, l'ambiance de New York pour servir de référence et d'inspiration au gardien.

Dans son ensemble, la ville de New York est une mosaïque d'innombrables quartiers, faubourgs et voisinages, séparés par la terre, l'eau et les bâtiments, et reliés par le métro, les ponts et les ferries. Même si ce livre explore beaucoup de ces endroits, d'autres ne sont que mentionnés, voire omis. Autant que possible, les quartiers sont décrits pour fournir au gardien une esquisse de la zone. C'est un aspect important de l'utilisation de *Les Secrets de New York*. Bien que toute la métropole soit désignée par un seul nom, ses habitants, ses lieux et son contenu forment un tout plus complexe, qui ne peut être exprimé par des mots sur une page. Pour l'évoquer, nous préconisons au gardien de décrire les faubourgs chics d'Uptown Manhattan et les espaces miséreux du West Bronx. Dans chaque partie de la ville, on entend des langues différentes, on croise des cultures différentes et on découvre un nouveau monde. À l'aide des descriptions de districts et de quartiers, le gardien peut évoquer les bruits, les odeurs et les vues de la Grande Pomme.

Les lecteurs remarqueront certainement que nous avons mélangé des éléments véridiques et fictifs. Comme dans les œuvres de H.P. Lovecraft, le but de *Les Secrets de New York* est de brouiller la frontière entre le réel et l'irréel. Souvent, les événements historiques ont été teintés, remodelés ou totalement altérés pour mieux convenir à un guide de jeu de rôle plutôt qu'à un documentaire. Un nombre incalculable de pages érudites a été consacré à la ville de New York, mais bien peu à sa version de l'*Appel de Cthulhu*. Pour cette raison, ce livre n'essaie pas d'être un travail sérieux d'historien ; il est avant tout dédié aux besoins de l'*Appel de Cthulhu*. Et à cause de cela, il est malléable. Modifiez, ajoutez, retirez ; faites-en un outil pour créer des aventures palpitantes et fascinantes. Ce n'est pas le guide ultime sur la ville de New York, ce n'est qu'une porte ouverte sur l'imagination.

Puisque la ville de New York, dans n'importe quel univers, est un endroit vaste, la coucher sur papier a nécessité beaucoup d'aide. Beaucoup de gens, trop pour en faire la liste, méritent d'être remerciés pour leur assistance. Ils ont joué un rôle important dans la création de ce livre. Mais certains d'entre eux méritent d'être cités : Dustin pour sa détermination, Lynn pour sa patience et Charlie pour son énergie infinie.

La plupart des grands établissements de la côte étaient fermés maintenant, et il n'y avait presque plus de lumière, à l'exception de la lueur diffuse et mouvante d'un ferry au-delà du Détroit. Alors que la lune montait, les maisons mineures se mirent à fondre jusqu'à ce que, graduellement, j'aperçoive la vieille île qui florissait autrefois pour les yeux les marins hollandais – un mamelon vert et frais du nouveau monde. Ses arbres disparus… s'étaient autrefois pliés aux murmures du dernier et du plus grand des rêves humains ; pendant un bref instant enchanté, l'homme avait dû retenir son souffle en présence de ce continent, contraint à une contemplation esthétique qu'il ne comprenait ni ne désirait, face à face pour la dernière fois de l'histoire avec une chose à la mesure de sa capacité d'émerveillement.

Gatsby le magnifique, F. Scott Fitzgerald

Festoyeurs des ténèbres

Ici se rejoignent les plus nobles des projets de l'homme et ses plus bas, ses plus vils secrets. Dans la ville de New York, je vois le plus grand espoir de l'humanité, ou le dernier éclat de divinité à jamais éteinte. Que décideront ceux qui nous jugent ?

Rudolph Pearson

J'ai gravi les marches branlantes du clapier à l'atmosphère épaisse, n'atteignant le troisième étage qu'au prix d'un effort soutenu. La pénombre régnant dans le couloir et l'austérité des portes me poussaient à rester dans les talons du détective Matthew Leahy. Étant professeur de littérature, je fréquentais peu les parties sombres de New York, ni ne m'infligeais des exercices physiques de quelque sorte que ce soit à l'exception du port de livres. Mais il est vrai que certains ouvrages sont fatigants, de par leur poids comme leur contenu.

« Dr Pearson, vous devriez prendre un moment pour vous préparer », dit Leahy lorsque nous nous arrêtâmes enfin devant l'appartement, objet de notre expédition. De chaque côté de la porte rayée et usée se tenaient deux agents en uniforme à l'air placide.

Le Détective Leahy, quant à lui, était un homme carré aux épais cheveux noirs, pas très différents des deux agents. Cependant, contrairement à eux, sa lourde silhouette était couverte par un costume en laine grise mal coupé qui, combiné à des traits aiguisés et à des mouvements lents et pleins de détermination, rappelait une tortue, son encombrante carapace sur le dos. Néanmoins, cette image était rapidement dissipée par ses yeux bleus toujours alertes qui observaient constamment le monde autour de lui.

« C'est un... » Le détective s'arrêta brusquement, non pas parce qu'il ne trouvait pas le mot adéquat, mais plutôt comme quelqu'un qui se reprend avant de faire une remarque dont il n'est pas totalement et sincèrement convaincu. Son expression s'assombrit comme s'il était passé de la lumière aux ténèbres. J'eus l'impression distincte qu'il pensait qu'aucun mot ne pouvait décrire précisément ce qui se trouvait derrière la porte.

« C'est inhabituel », finit-il par conclure.

Cette pause bienvenue m'avait permis de reprendre mon souffle. Pendant que je soufflais, je fus certain de noter une étincelle de moquerie dans l'œil précédemment stoïque de l'un des agents. La venue d'un professeur de l'université Columbia sur la scène d'un meurtre devait leur sembler absurde. Ils ne me considéraient sans doute que comme un enfant gâté poussé en graine. En toute honnêteté, c'est aussi l'impression que me faisait la situation. Si le détective Leahy ne m'avait pas convaincu de la nécessité d'un érudit en littérature, je n'aurai pris ma présence que comme une absurdité, du genre qui ne se produit que dans les monceaux de littérature commerciale qui envahit les maisons d'édition de nos jours.

Au lieu de cela, je luttais pour rendre ma présence naturelle et ordinaire, comme si les professeurs d'anglais patrouillaient régulièrement les rues de New York pour imposer une grammaire correcte, donner des cours de canon littéraire et résoudre des crimes.

« Je comprends », répondis-je fermement. Puis, je me suis engagé sur une voie qui me rongera l'âme pour le restant de ma vie.

En franchissant la porte derrière le Détective Leahy, j'ai réalisé que je ne comprenais pas. Je n'avais aucune explication pour ce que je voyais, ou pour sa signification générale. L'appartement était divisé en deux petites pièces. Il n'y avait ni bain privé, ni suffisamment de place pour autre chose que le plus petit des lits.

« C'est... » Leahy pointa du doigt un coin sombre de la modeste pièce. « C'est là que le concierge a trouvé le corps de la victime. Ses restes ont été envoyés au bureau du médecin légiste au Pavillon Bellevue. »

Spontanément, je sortis un mouchoir et le plaquai contre mon visage. L'odeur douceâtre et malsaine du sang séché avait envahi la pièce, rendant l'espace déjà exigu aussi oppressant qu'un cercueil. Une simple ampoule pendait du plafond, projetant une lumière blafarde qui créait de hautes ombres sur chacun des murs, laissant les coins dans l'obscurité la plus morbide.

Je fis un pas en avant, m'arrêtant devant une tache noire qui s'étendait vers le plafond comme si le sang avait remonté les murs de sa propre volonté.

« La façon dont le sang a éclaboussé les murs », dit Leahy, « indique que la victime, un immigrant russe nommé Adrik Ziven, a été tué ici. » Le détective sortit une torche électrique de son pardessus et la braqua vers l'endroit. Un cercle de lumière dansa dans le coin lugubre. « C'est ce que je voulais que vous voyiez. »

Je suivis la lumière qui découpait les ombres sur le mur, révélant des lettres griffonnées. Elles étaient épaisses et mal dessinées, grouillant comme des serpents, visiblement écrites avec du sang.

J'ai étudié l'écriture, reconnaissant immédiatement les mots, sans m'autoriser à pénétrer leur signification. Après avoir regardé le texte macabre plusieurs fois, je l'ai lu à voix haute : « *Lætan riht onfindan ˛æt scyldig.* »

Leahy avait un regard impatient.

« Comme vous le suspectiez, » ai-je dit, « c'est une forme d'ancien anglais. Ou plus exactement une forme dégénérée de vieil anglais. On peut le traduire par 'Que la justice découvre le coupable. »

J'ai continué. « *He gearwian ˛æt fyllo man hwa forlætan se leoht.* Il prépare le festin pour ceux qui ont abandonné la lumière. »

Je me suis détourné, espérant vainement que de ne pas voir les mots m'éloignerait de leur sens. « Comment Ziven a-t-il été tué ? », demandais-je, une nausée écœurante me brûlant la gorge.

« Le médecin légiste pense qu'il a été dévoré vivant. » Leahy s'approcha du mur, toujours éclairé par la torche. « Ces taches hautes indiquent des éclaboussures artérielles... »

J'ai levé la main pour l'interrompre. Le terrifiant message donnait déjà plus de détails que je ne souhaitais en avoir.

« Je suis désolé, Dr Pearson, » dit Leahy. « Je me suis habitué aux horreurs de ce genre. Avec le temps, ils ne sont plus que des pièces d'un puzzle et rien d'autre. Il faut devenir inhumain pour résoudre des crimes inhumains. »

Pendant que Leahy me parlait, il me revint à l'esprit un texte que j'avais étudié des années auparavant. C'était un texte médiéval sur la religion, les démons et les diables. La partie dont je me souvenais soudainement était identique à ce que je venais de lire sur le mur. Il prépare le festin pour ceux qui ont abandonné la lumière.

Il était inconcevable qu'un monstre capable d'un tel acte soit aussi un expert en littérature médiévale. J'ai tenté de me convaincre que mon esprit me jouait des tours ; j'étais secoué et j'avais des hallucinations macabres, rien de plus.

« Quelle était l'occupation de Ziven ? » demandais-je, essayant de détourner mes pensées de leur sillon obscur.

« C'était un voleur sans grande envergure. Condamné à trois ans à Blackwell. Insignifiant comparé à beaucoup d'autres dans son domaine. » Le détective haussa les épaules. « Il a dû se faire un ennemi de trop à un moment ou un autre. »

J'ai regardé Leahy. « Alors, peut-être que ce message est une épitaphe pour Ziven ?

— Ou un défi à la loi, contra Leahy.

— Avez-vous consulté un aliéniste ? Il pourrait peut-être vous éclairer sur ce texte.

— Je l'ai déjà fait, mais sans résultat. » Il y avait de l'aigreur dans le ton de Leahy. « Peu d'aliénistes s'intéressent aux cas de patients absents. Ils préfèrent injecter des médicaments et appliquer des camisoles de force. Ils ont peu à gagner en spéculant sur des messages écrits sur les murs d'un clapier, et n'estiment pas la mort d'un homme tel que Ziven comme un crime. L'aliéniste m'a seulement dit… » Leahy tendit la main vers le mur. «… qu'il pensait que c'était du vieil anglais. » Le détective avança vers le mur, son regard fixé sur le mystère lui faisant face.

La passion était visible dans ses yeux. Comprendre le sens de cette énigme lui donnait un but, une valeur; cela l'isolait de l'absurdité du crime en lui-même. Cela lui fournissait un semblant de sens dans un monde où le sens était souvent absent. Je le savais parce que l'envie de comprendre me tiraillait moi aussi. L'énigme sur le mur m'appelait comme elle appelait Leahy. Le sens et le but derrière ses mots, en conjonction avec une action aussi inimaginable, m'attiraient comme un aimant attire le fer.

Je l'ai regardé inspecter le mur pendant un moment avant de parler. « Je pense pouvoir vous aider. »



Je suis revenu en taxi à mon bureau de l'université Columbia pour parcourir mes notes. J'avais espéré y trouver un indice ou une piste qui aurait pu me mener au texte médiéval dont je m'étais souvenu plus tôt.

J'ai consulté les cahiers, les notes et les listes de référence que j'établis pour mes recherches. J'ai toujours détesté compulser d'innombrables fiches dans un catalogue à la poursuite d'un texte; c'est pourquoi j'ai développé, comme la plupart des professeurs, une liste hautement spécialisée d'ouvrages d'usage fréquent ou de référence. Cela s'avéra rapidement improductif, me forçant à continuer mes recherches à la bibliothèque de l'université.

Le catalogue de fiches de la bibliothèque gardait l'entrée principale. Il était comme le Sphinx, silencieux et savant, gras de connaissances, mais rétif à en céder la plus petite miette. Je le méprisais tout en en ayant besoin, une horrible ironie pour n'importe quel érudit, doublement pour moi. Mon désir de comprendre le sens de l'écriture dans le clapier dépassait ma haine pour la feuillette. J'ai dirigé ma recherche vers les écrits les plus sombres de la période médiévale, les manuels superstitieux décrivant démons, diables et sorcellerie.

Les heures passèrent, fastidieuses, alors que je feuilletais d'innombrables volumes, la plupart depuis longtemps oubliés ou honnis par les érudits. Donner vie sur des pages sans fin aux mots d'auteurs morts me fatigua les yeux. Finalement, je suis tombé sur un texte curieux par Henry Hollowell, un pédant dont je ne savais rien.

Le livre avait pour titre *Festins Divins* et avait été publié en 1914. Il décrivait un grimoire médiéval que Hollowell prétendait perdu, ou plus probablement détruit par l'Église. Ce livre était intitulé *Haes of Gowles.* Selon Hollowell, ce tome vénérable et introuvable contenait l'histoire d'un obscur ordre monastique ayant gravement dévié de leur doctrine chrétienne. Cette poignée de moines pratiquait des rituels hérétiques et parlait de créatures fantastiques qui vivaient dans les entrailles de la terre. Des années de poursuite par l'Église forcèrent les moines à se réfugier dans des cavernes et dans des profondeurs du monde dont eux seuls connaissaient l'existence. Ils dédaignèrent la surface, ne s'aventurant dans les ténèbres que pour enlever des humains dont ils faisaient leur festin.

Hollowell fit l'hypothèse que le cannibalisme transforma ces affreux moines en créatures ressemblant à un mélange contre nature d'humains et de canidés. Et il déclara que ce régime étendit leur espérance de vie bien au-delà de celle des plus vieux humains. La pratique était apparemment un aspect de leurs rituels, car les moines croyaient qu'ils dévoraient la malfaisance de l'humanité, la libérant de ses péchés. Chaque festin cérémoniel se terminait par l'écriture de phrases sacrées avec le sang du pécheur. Je dois confier que pendant un moment, je fus troublé par ce que je lis ensuite :

Que la justice découvre le coupable. Il prépare le festin pour ceux qui ont abandonné la lumière. Nous déblayons le chemin pour ceux qui ne sont pas des ténèbres. Notre faim consume la chair qui pèche. Par nous, les égarés trouveront un Enfer vivant.

Bien que je ne puisse pas en être certain, je pense maintenant qu'il existe au moins une copie du *Haes of Gowles.* Elle est dans la bibliothèque d'Oxford, en Angleterre. C'est là que j'ai fait mes études de licence, et là que je pense avoir déjà lu ces mots fétides.

Je ne sais pas combien de temps je suis resté là, figé sur place, tenant le livre entre mes mains, les doigts serrés sur les pages. Quand j'eus suffisamment récupéré, je portai le volume sur une table, où je me mis fiévreusement à copier les passages que je pensais être les plus importants.

J'écrivais avec empressement, mot après mot, ne prenant pas la peine de traduire, de peur d'altérer le sens dans ma précipitation. Mon attention était si intense, si totale, que j'ai cessé de percevoir le monde autour de moi. Mon seul moyen de compter le passage des heures était ma vision floue et les remontrances de Mademoiselle Webber, une bibliothécaire pointilleuse, qui me rappelait obstinément que tous les textes rares devaient être retournés au bureau trente minutes avant la fermeture.

Avant de finir, je fus ébahi, ou peut-être horrifié, de la ressemblance entre mon gribouillis et l'écriture sur le mur du clapier. La similitude déclencha une crise de brusques frissons sur ma peau.



Quand je suis retourné avec Leahy au clapier de Ziven dans le Lower East Side, une voûte de ténèbres recouvrait la ville. Alors que nous roulions dans la Chevrolet fournie par le commissariat, une lumière jaune anémique brillait dans les étroites fenêtres de l'immeuble comme des panneaux d'avertissement incandescents.

« Vous croyez que ce livre est lié au meurtre ? » demanda Leahy, qui était encore en train d'analyser les détails de mon explication hâtive.

« Non. », ai-je répondu. « Le livre explique – explique peut-être – l'écriture. » Je n'étais pas encore prêt à soutenir une théorie. Trop souvent dans ma carrière, j'avais appris que la théorie et la réalité ne se rejoignaient pas, et dans mon état d'esprit actuel, harassé, je voulais éviter de m'engager, de façon permanente ou temporaire. Pourtant, je distinguais dans cette histoire le relent de la vérité, une vérité terrifiante que je ne pouvais pas ignorer. Je devais jeter un œil derrière le voile de la réalité pour découvrir les sombres secrets qu'elle y cachait, à l'insu de ceux d'entre nous qui menaient leurs vies ordinaires.

« Le livre décrit une secte religieuse », dis-je. « Une secte qui pratiquait le cannibalisme. Les mots sur le mur correspondent à une de leurs cérémonies. »

Leahy fit entrer la voiture dans une allée.

« Manger des gens fait partie de leur religion ? », demanda-t-il d'un air sceptique.

« Ils dévorent la chair des… pêcheurs.

— Je vois. » dit-il. « Alors, si c'est vrai, pourquoi n'ai-je jamais entendu parler de ce gang auparavant ? Il y a de beaucoup de meurtres à New York chaque année, mais à ma connaissance, c'est le premier acte de cannibalisme. »

Je ne tentai pas de faire changer Leahy d'avis, mais je me doutais qu'il y en avait eu d'autres par le passé. Soit ils étaient passés inaperçus, soit on ne les avait pas rendus publics. Je

craignis qu'avec l'accroissement de la population de la ville, il en voit certainement d'autres dans le futur. À ce moment, je réalisai une chose terrible. La ville de New York s'étendait rapidement vers les cieux dans sa tentative d'accueillir une horde de nouveaux citoyens dans ses frontières. Chaque jour, on bâtissait un immeuble plus grand que les précédents. Les tours et les hôtels montaient vers les cieux, pleins de vie. Mais la ville ne grandissait pas que vers le haut.

Sans en dire un mot à Leahy, je sortis de l'automobile dans l'allée boueuse. Il me suivit prestement, m'interrogeant sur mes intentions.

Il me fallut le convaincre, mais j'ai finalement décidé le détective à m'aider à ouvrir une bouche d'égout que j'ai trouvée derrière le clapier de Ziven.

Avec un claquement sourd, nous avons soulevé la lourde plaque de son support. L'exercice parut avoir peu d'effet sur Leahy, tandis que je me suis retrouvé à tamponner avec un mouchoir des perles de transpiration rassemblées sur mon front.

« Que pensez-vous trouver là-dessous ? » demanda Leahy, projetant le faisceau de sa torche électrique dans les profondeurs du boyau luisant.

« Je prie pour ne rien trouver. J'espère me faire des idées sur tous ces événements. »

Il pointa la torche sur ma poitrine pour qu'elle réfléchisse une lumière diffuse sur mon visage. Sa propre figure était plongée dans la pénombre, imperceptible. Je sentais pourtant son regard dur me dévisager.

« Vous êtes sûr d'être à la hauteur ? » demanda-t-il. Son ton était anxieux, mais pas à cause de la peur. Lui aussi ressentait l'énigme nous attirer en bas. Nous avions beau nier absolument la raison de nos actions, nous sentions tous les deux qu'une réponse nous attendait.

« Je ne crois pas qu'attendre me préparera mieux », ai-je dit, puis j'ai commencé la descente dans les égouts. Prudemment, j'ai agrippé les anneaux rouillés et baveux accrochés aux murs. Leahy m'a suivi, la dragonne de la lumière au poignet.

Une odeur fétide nous attendait au pied de l'échelle, ainsi qu'un ruisseau d'eau noire.

« De quel côté ? » demanda Leahy, sa voix rebondissant sur les murs de pierre, se mêlant aux éclaboussures et aux écoulements de l'eau. Il braqua la lumière de chaque côté du passage. Ils se poursuivaient à perte de vue.

« De ce côté », dis-je au hasard, et je me mis à marcher.

« Attendez », ordonna Leahy. « Laissez-moi passer devant. » Il présenta un revolver. « Je suis mieux préparé au cas où nous rencontrions quelqu'un. »

Le couloir était étroit, nous forçant à nous recroqueviller en avançant avec difficulté. Je fis de mon mieux pour ne pas penser à l'eau montant jusqu'à mes chevilles, inondant mes chaussures et faisant de mes chaussettes un dégoûtant bourbier de tissu trempé.

Plus nous avancions dans la noirceur humide, plus l'endroit ressemblait à un labyrinthe. Ici et là, nous croisions de nouveaux tunnels, s'étirant dans les ténèbres. À chaque intersection, Leahy ralentissait, attendant mon conseil. Au bout d'un moment, il comprit que ma navigation ne suivait aucune méthode et il se mit à choisir la direction lui-même.

Plus nous progressions, plus l'atmosphère putride devenait oppressante. Le besoin de respirer à l'air libre se mit à bouillir et cuire en moi. J'ai lutté contre l'envie de fuir, de rebrousser chemin pour retrouver l'étreinte familière de la surface.

Juste alors que j'allais suggérer que nous abandonnions les égouts, j'entendis un cri étrange, semblable à celui poussé pour une personne surprise. Il était aigu et bref. Je ne pus déterminer s'il venait d'un homme ou d'une femme, d'un enfant ou d'un adulte. Il était si... inhabituel que je n'étais même pas sûr qu'il venait d'un être humain.

Leahy s'arrêta immédiatement, son épaisse silhouette bloquant ma progression. Il balaya les environs avec la lampe, cherchant dans toutes les directions. Alors qu'il l'amenait derrière nous, j'entendis un autre son. Cette fois, c'était une sorte de baragouinage guttural. Je sentis un rythme et une structure. Je savais que c'était un langage, mais je ne le reconnaissais pas du tout.

Après quelques secondes, il y eut un autre baragouinage, cette fois plus distant et plus urgent. Il était clair que les bruits venaient de derrière nous.

« Restez ici », dit Leahy, fonçant vers les sons. Avant que je puisse protester, Leahy bondissait le long du corridor fangeux, tourna brusquement dans un passage latéral, emportant avec lui toute la lumière du monde. Je me retrouvai dans une obscurité totale et absolue.

Debout, seul dans l'eau croupissante, j'écoutais attentivement le moindre son. Mon ouïe semblait presque surnaturelle car, dans les ténèbres, j'entendais maintenant les rats rongeant les détritus, les cafards courant sur la pierre vieille et usée, et les vers grouillant dans le limon et la crasse sous mes pieds.

L'envie d'air libre me brûlait la cervelle. J'ai plongé la main dans ma poche, cherchant une boîte d'allumette, espérant apaiser la pression grandissante des ténèbres. Maladroitement, je sortis une allumette et lui donnai vie.

La petite flamme qui dansait sur la tête de l'allumette semblait insignifiante comparée au rideau de noirceur qui menaçait de l'engloutir.

Anxieusement, j'ai observé le vide m'entourant, m'attendant à apercevoir la lanterne de Leahy. J'ai prudemment avancé dans la direction qu'il avait prise, faisant quelque pas avant que l'allumette ne s'éteigne. Le fantôme de la flamme dansa quelques instants dans mes yeux avant de disparaître lui aussi, m'abandonnant dans une obscurité plus profonde que je n'en avais jamais connu.

Dans l'urgence, j'ai gratté une autre allumette et découvert autre chose que Leahy. C'était au-delà de mon imagination, au-delà de la conception de la fiction que j'avais dédié ma vie à étudier. C'était totalement irréel précisément parce que c'était réel. Une chair bien trop solide.

Mon sang se glaça. Mes muscles se figèrent. J'étais incapable de hurler ou de fuir. Je restais debout comme une statue, brandissant une minuscule flamme dans une main.

Des yeux froids et jaunâtres me fixaient. Leur épouvantable propriétaire avait le dos voûté, ses bras élancés pendant sur les côtés. La faible lumière de l'allumette révélait une chair de teinte verdâtre, et un visage dont le nez et la bouche semblaient former un museau.

Je m'attendais tout à fait à ce qu'il s'élance en avant, les yeux écarquillés par la faim, les dents tranchantes prêtes à s'enfoncer dans ma chair. Mais, comme moi, il resta sur place, basculant son poids d'un pied à l'autre.

L'allumette achevait de se consumer, me brûlant l'index et le pouce. Instinctivement, je l'ai jetée et ai commencé à en gratter une autre.

« Non », fit une voix râpeuse. « Pas de lumière. »

J'ai remis la boîte d'allumette dans la poche de ma veste.

« D'accord », ai-je dit aimablement, espérant ne pas l'énerver.

Il s'est passé quelques instants sans que nous ne disions rien. Bien que je ne voie pas la créature, je l'imaginais se balançant d'un côté à l'autre devant moi. L'image était insupportable. Je n'ai trouvé qu'une chose à faire pour m'empêcher de céder à l'envie de fuir : parler.

« Qui êtes-vous ? », demandais-je.

« Ad... rik ». Il hésitait comme s'il bégayait les mots. « Adrik... Ziven.

— C'est impossible. Ziven est mort. »

La créature soupira et gargouilla pendant plusieurs secondes, comme si elle résistait à une impulsion.

« Pas... mort », dit-elle en fin de compte. « Ch... changé.

— Changé ? Comment ? », demandais-je.

Avant de répondre, j'entendis sa bouche claquer comme si elle devait refouler une quantité croissante de salive.

« Dévoré. » dit-elle platement. « Il est en moi », continua la créature, ses mots bouffis. « J'ai dévoré ses mémoires... sa connaissance. »

Je me suis rappelé le livre d'Hollowell et ses affirmations. Ses théories étaient devenues ma réalité. C'était électrifiant et rebutant en même temps. Mon esprit chavirait face aux connaissances contenues dans cette créature et ses semblables. C'était une bibliothèque vivante, renfermant toutes les mémoires et les secrets perdus de l'humanité.

« Combien de gens avez-vous… changés ? », ai-je demandé anxieusement.
« Beaucoup… beaucoup… en moi.
— Il y en a d'autres comme vous ?
— Ouiii. » Il y avait une moiteur dans sa réponse, comme s'il était en train de perdre une bataille pavlovienne. « Nous sommes beaucoup. Nous avons toujours été là. Vos secrets nous attirent. Nous changent. Nous donnent vie. »
J'avais le vertige. J'étais consumé par des pensées de découvertes. Les connaissances et les capacités de cette créature pouvaient bouleverser le destin de l'humanité.
« Pourquoi vous cachez-vous ? », demandais-je. « Je… nous… pourrions vous aider. Nous pourrions partager nos connaissances. »
La réponse prit la forme d'un sifflement marécageux. « Nooon. Nous dévorons vos péchés. La lumière n'est pas nôtre. »
Avec cette confession, je revins à une froide raison. J'étais devant une créature qui était le réceptacle de la malfaisance de l'humanité, une collection vivante des atrocités et des sombres secrets des hommes. Elle vivait dans un monde de festins abondants et possédait une faim insatiable.
Je l'entendais saliver. J'imaginais de longs fils de bave coulant de son museau. La terreur me brûla le cerveau, allumé par la réalisation que je serai son prochain repas.
Dans l'instant, je me mis à courir, me dirigeant à l'aveugle dans les ténèbres, espérant contre tout espoir que je tomberai sur une sortie de ses tunnels haïssables. À chaque pas, mon cœur battait furieusement, résonnant dans ma poitrine. Mes mouvements me semblaient maladroits. J'avais beau avancer, je sentais toujours la créature sur mes talons.
Je ne sais pas jusqu'où j'ai fui avant de glisser. A posteriori, je me rend compte que c'était inévitable. Le sol glissant et inégal, craquelé et abîmé par le temps, était déjà difficile à franchir dans la lumière. Mais dans le noir complet, je n'avais aucun espoir.
Il a suffi d'un faux mouvement pour que je tombe en avant, me retrouvant étalé dans l'eau sale et battant des bras pour me relever. Mes mains ressortaient pleine de crasse dégoûtante. J'ai rampé sur mes mains et mes genoux, à la recherche d'un tunnel de sortie. Incapable de supporter les ténèbres un instant de plus, j'ai pris la boîte d'allumette dans ma poche de veste. Miraculeusement, elle avait réussi à échapper à l'humidité. Hâtivement, j'ai ouvert la boîte, renversant plusieurs allumettes pour en sortir une seule. Quand je l'ai sortie de la boîte, j'ai entendu l'éclaboussure toute proche.
J'ai repris ma respiration, inspirant l'air malsain, toussant tout du long. Craignant d'étouffer mon seul espoir de lumière, j'ai fermé la bouche, réprimant mon instinct de respiration. J'ai gratté l'allumette contre mon pouce, et j'ai entendu le bruit rassurant de la tête chimique de l'allumette. Une lumière aveuglante et un rugissement assourdissant suivirent aussitôt. Les égouts se remplirent de flammes dans toutes les directions.
Pendant un instant, j'ai senti les langues brûlantes de l'Enfer me laper les chairs. Puis je suis tombé dans le néant.



Quand la conscience m'est revenue, elle était turgide et douloureuse, sous la forme d'aiguilles s'enfonçant lentement en moi. La douleur finit par bourgeonner en une morsure aiguë dans mes bras et mes jambes. Le monde restait noir.
J'étais certain qu'une meute de créatures affamées était penchée sur moi, se nourrissant de ma chair. Incapable d'endurer cet affreux destin, j'ai poussé un cri pitoyable. J'ai hurlé jusqu'à avoir mal aux poumons. J'ai lutté pour me relever, mais des pattes insidieuses me maintenaient allongé.
« Rudolph. » Quelqu'un avait prononcé mon nom. « Rudolph, calme-toi. Tout va bien. »
Il me sembla qu'il me fallut une éternité pour reconnaître la voix. C'était Effram Harris, un bon ami et un professeur de physique à Columbia.
« Tu es à l'hôpital, Rudolph. Les docteurs te soignent pour des brûlures mineures. Ils disent que tu as allumé une poche de méthane dans un égout. » Je sentis sa main s'appuyer contre mon épaule. « Tu devrais vraiment lire quelques livres de plus si tu comptes rôder dans les égouts de la ville. »
J'ai tressailli au contact d'Effram, pas à cause de la douleur, mais de la mémoire de la peur. Elle me parcourut comme un poison. J'ai posé une main sur mes yeux, j'ai senti les bandages qui les recouvraient.
« Ils sont temporaires », me rassura Effram. « Tu pourras lire à nouveau en un rien de temps.
— Et Leahy ? » demandais-je d'une voix aussi râpeuse que celle de la créature que j'avais rencontrée dans les égouts.
« Il va bien. C'est lui qui t'a trouvé. Il a dit que tu l'aidais dans une affaire, dont il ne pouvait pas divulguer les détails. » Effram renifla. « Tout le monde a un secret. Tu devras me raconter ton histoire un jour. J'ai hâte d'apprendre comment tu t'es retrouvé lié à un policier, Rudolph. Mais pour l'instant, les docteurs veulent que tu te reposes. »
J'ai entendu une chaise grincer sur le sol. « Je dois retourner à l'université pour tenir les collègues à jour », dit Effram. « Je serai de retour demain. Repose-toi bien. »
Je suis resté au lit un moment après le départ d'Effram, me demandant comment Leahy et moi avions miraculeusement survécu. Et comment la créature avait sans doute elle aussi survécu. J'étais certain qu'ils étaient toujours dans l'ombre sous la ville, se nourrissant de la malfaisance de l'humanité, attendant leur prochain festin. Telle était la réponse que j'avais si désespérément recherchée depuis que j'avais lu le texte sur le mur. Je ne tirai aucune satisfaction de cette noire connaissance. Elle n'offrait qu'horreur et désespoir. Et il n'y avait rien que je puisse faire pour l'effacer de ma mémoire, aucun moyen de purger mon âme de cette nuisance. Elle serait toujours présence, rôdant en moi, enfonçant ses sombres tendons dans mon cerveau. Me changeant pour toujours. Combien de temps ? me demandais-je. Combien de temps avant que les péchés de l'humanité, de l'humanité entière, soient dévorés et découvrent une nouvelle vie dans un festoyeur des ténèbres ?





L'Histoire de New York

L'Histoire de New York

C'est la terre la plus adaptée à la culture sur laquelle je n'ai jamais mis les pieds… Si les industrieux fermiers de notre nation s'installaient ici, ils transformeraient rapidement ces terrains sauvages en un Paradis où les hommes ne connaîtraient plus jamais la faim… Jamais je n'ai vu une terre si riche et si plaisante.

Henry Hudson

La Cabale de l'Homme Noir

Avant que la *Demi-lune* ne trouve le chemin de la baie de New York, le bateau avait déjà passé des mois à explorer les étendues nordiques du Nouveau Monde à la recherche d'un passage arctique vers l'orient. Le climat glacial et la maladie minaient le moral de l'équipage. Beaucoup souhaitaient rentrer au port. Quand la *Demi-lune* arriva à l'île de Manhattan, quelques-uns étaient résolus à ne pas pousser plus avant. Ils se dirent qu'il valait mieux vivre dans les vertes terres du paradis que mourir dans l'enfer glacé du grand nord.

Dans les dernières semaines du séjour de la *Demi-lune* sur la côte de Manhattan, un groupe de cinq marins mené par un certain Ambrose Mogens abandonna le bateau. Ils se cachèrent dans la nature jusqu'au départ du vaisseau. Puis, ils vécurent avec les indigènes indiens, apprenant leur langue et leurs techniques de chasse et de survie.

Mais Ambrose Mogens en voulait plus. Il discuta avec les anciens et les shamans des tribus, leur escroquant de précieuses informations comme on vole leurs perles aux huîtres. Ambrose n'était pas marin par choix. Ses dettes l'avaient obligé à s'engager sur la *Demi-lune*, où il était simple matelot. Poussé par sa conviction qu'une grande destinée l'attendant, Ambrose étudia la sorcellerie et les noirs secrets du passé. Il ne connaissait pas la nature de son destin, mais il était certain qu'il ne s'agissait pas de besogner comme un homme du peuple jusqu'à la fin de ses jours.

Peu après sa fugue, Mogens revint à ses noires études. Il arracha leurs savoirs et leurs secrets aux indigènes récalcitrants, qu'il incorpora à ses propres pratiques occultes. Puis, une nuit, au plus profond de la forêt, loin du regard d'autrui, Ambrose Mogens invoqua l'Homme Noir. L'avatar de Nyarlathotep apparut devant Mogens, ne dit pas un mot, le visage sans un trait, terrifiant. Mogens lutta et se tortilla. Un savoir antique se déversa dans son esprit, dévorant sa raison, laissant de hideux secrets derrière lui. En cet instant de terreur, Mogens comprit son destin et se réjouit de le mettre en œuvre.

Libéré du carcan des religions européennes, Mogens pratiqua sa sorcellerie ouvertement. Les tribus indiennes l'évitèrent, tout comme les autres membres de son groupe. Pour se venger de ce que Mogens percevait comme une trahison, trois des anciens marins de la *Demi-lune* périrent. Mogens absorba leur énergie vitale, l'utilisant pour prolonger sa propre vie. Il épargna le dernier marin, Hendrick Van Klei. Le dénouement de l'histoire de Mogens attendrait encore plusieurs siècles ; des siècles avant qu'il ne se trouve face à face avec sa destinée ; des siècles durant lesquels il obtient connaissance, pouvoir et fidèles de l'Homme Noir.

L'arrivée de la Demi-lune

En septembre 1609, alors sous contrat pour la Compagnie néerlandaise des Indes orientales, un explorateur anglais nommé Henry Hudson arriva sur le Nouveau Monde. Hudson était le capitaine de la *Demi-lune*, et son but était de trouver l'hypothétique passage nord-ouest, une route plus rapide pour relier l'Europe et l'Orient.

Toutefois, le capitaine Hudson ne fut pas le premier explorateur européen à visiter la baie de New York. Plus de quatre-vingts ans avant son arrivée, Giovanni da Verrazano, un explorateur italien engagé par la France pour découvrir le passage nord-ouest, posa l'ancre dans la baie. Contrairement à Hudson, Verrazano ne fut pas impressionné par ce qu'il vit, décrivant les terres comme « un endroit plaisant ». Pour Verrazano, la côte verdoyante était un obstacle ; pour Henry Hudson, c'était « un Paradis où les hommes ne connaîtraient plus jamais la faim ». Alors que Verrazano partit sans explorer les territoires nouvellement découverts, Hudson entra dans la baie et fit remonter la *Demi-lune* le long de la rivière que l'on baptisera plus tard l'Hudson.

Peu après son arrivée, les indigènes indiens Lenapes vinrent en canoë vers le trois-mâts, apportant en cadeau de la nourriture et du tabac. Les Indiens Lenapes échangèrent également des fourrures contre des pacotilles, des couteaux et des hachettes. Mais les échanges pacifiques prirent rapidement une tournure dangereuse quand l'un des marins de la *Demi-lune* provoqua une bagarre avec un Indien, qui s'acheva par la mort d'un autre marin. Le bateau leva l'ancre et descendit l'Hudson. Alors qu'il naviguait sur la large rivière bordée d'arbre, des flèches lui pleuvaient dessus depuis la côte. Pendant cinq semaines, la *Demi-lune* explora les environs des îles de New York, à la recherche d'un passage vers l'extrême orient, sans succès. Pour finir, Hudson reparti en Europe où il partagea sa découverte d'un territoire fertile riche en fourrure et en ressources.

En 1613, des marchands d'Amsterdam revinrent. Naviguant sur la *Fortune* et le *Tigre*, les marchands mirent pied à terre et construisirent des comptoirs commerciaux dans le but de pratiquer le négoce des fourrures. Le *Tigre* brûla, forçant le capitaine et son équipage à subir l'hiver avec l'aide des Indiens. Au printemps, un nouveau vaisseau, l'*Onrust*, fut construit et ils retournèrent en Europe avec des cartes et des fourrures.

D'autres marchands arrivèrent dans les années qui suivirent, établissant des forts, des comptoirs commerciaux et des fermes dans la région des cinq bourgs. En fin de compte, les États généraux néerlandais accordèrent le lucratif commerce des fourrures à la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales, posant la première pierre du développement futur.

Nouvelle-Amsterdam

Les Hollandais choisirent l'extrémité sud de l'île de Manhattan pour y fonder la Nouvelle-Amsterdam. À l'origine, le lieu servait de comptoir commercial, entouré de quelques fermes dispersées. Le besoin de défenses permanentes devint évident face à l'aggravation des hostilités avec les indigènes indiens et aux efforts d'autres puissances européennes comme l'Angleterre et la France pour s'aventurer sur le Nouveau Monde. En 1626, avec l'arrivée de Peter Minuit, le Fort-Amsterdam fut établi sur la pointe de l'île de Manhattan. Minuit, un directeur sans grand talent, était chargé de la tâche de protéger les colons existants et de fonder une colonie permanente. Tout d'abord, il acheta l'île de Manhattan aux Indiens Lenapes contre des marchandises d'une valeur totale de 60 florins (soit 24 dollars), puis il fit commencer les travaux de la Nouvelle-Amsterdam.

Pendant les sept années qui suivirent sous sa direction, la vie à la Nouvelle-Amsterdam connut peu ou pas d'amélioration. Les habitations n'étaient souvent guère plus que des taudis, les provisions coûtaient cher et les profits étaient inexistants. Bien que de nombreux nouveaux gouverneurs furent envoyés à la colonie, ainsi que des soldats et des esclaves, la situation n'évolua guère avant 1647.

Le plus connu des administrateurs coloniaux de la Nouvelle-Amsterdam, celui qui eut le plus de succès et d'habileté, fut Peter Stuyvesant. Son arrivée en 1647 entraîna des changements dans la colonie hollandaise qui perdurèrent jusqu'après la révolution américaine. Stuyvesant établit un gouvernement municipal, créant des assemblées qui donnaient aux colons une voix et une représentation dans la direction de la Nouvelle-Amsterdam. Des titres de propriété furent offerts aux fermiers pour promouvoir la culture du tabac. Les droits des citoyens furent établis pour encourager la croissance de la colonie. En même temps que ces changements vinrent de nouvelles constructions, la rénovation des édifices existants et l'application des lois. Sous le gouvernement de Stuyvesant, la Nouvelle-Amsterdam n'était pas florissante, mais elle commença à croître. Cependant, ce ne sont pas les Hollandais qui profitèrent de ce nouveau départ, mais les Anglais.

New York

En 1664, seulement 55 ans après qu'Henry Hudson posa les yeux sur l'île de Manhattan, l'Angleterre prit le contrôle de la Nouvelle-Amsterdam. Peter Stuyvesant n'abandonna pas sans combattre la colonie hollandaise aux Anglais. Il résista avec 200 hommes et un fort en désordre contre quatre frégates et presque deux mille hommes. Les envahisseurs lui proposèrent de se rendre pacifiquement. Stuyvesant refusa et se prépara à se battre. Les colons en colère se rassemblèrent et protestèrent contre la décision de Stuyvesant. Sans espoir de succès, Stuyvesant capitula.

Après la reddition, Stuyvesant reçu l'ordre de rentrer en Hollande pour expliquer ses actions. Là, il défia les États-généraux et accusa la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales de négligence et d'erreurs de gestion. Finalement, Stuyvesant revint à la colonie, où il vécut pour le restant de ses jours.

Les Anglais ne mirent pas longtemps à renommer la colonie hollandaise New York, en l'honneur du duc de York. Des traités furent établis avec les Lenapes, dans l'espoir de s'assurer la paix. La vie à New York se poursuivit comme elle l'avait fait à la Nouvelle-Amsterdam. La colonie continua à grandir et comme avant, elle connut toute une série de gouverneurs, chacun apportant ses changements et ses contributions.

Pour plus d'une centaine d'années, New York s'étendit. De nouveaux colons arrivaient, plus d'esclaves étaient amenés pour y travailler, et les Indiens Lenapes disparurent presque totalement. New York se vantait d'être le troisième port de l'empire britannique. Et la guerre se déroulant en Amérique du Nord, entre la Grande Bretagne et la France, ajouta grandement à la prospérité de New York, alors que les soldats et les provisions traversaient la cité.

Les Britanniques tentèrent d'endiguer le gonflement des profits new-yorkais en appliquant des impôts et des taxes douanières, les justifiant par le coût de la défense de la colonie. Ces tributs furent mal acceptés à New York et dans les autres colonies britanniques d'Amérique du Nord. Au lieu de profits, la Grande Bretagne récolta la rébellion.

Une ville nouvelle dans une nation nouvelle

Quand la Révolution américaine se termina huit ans plus tard, la cité de New York, comme le reste des États-Unis d'Amérique, devait être reconstruite. Les rues furent renommées; les comtés, les cités et les bâtiments furent renommés. La ville de New York garda son nom, contrairement à la majorité de ce qu'elle contenait et de ce qui l'entourait. Une nouvelle économie apparut, aux racines prises dans la récente Bourse de New York.

Au cours du siècle suivant, la population de New York explosa alors que les immigrants envahissaient la métropole florissante. Des banques et des maisons de change en pierre remplacèrent les anciens bâtiments de bois de Wall Street, tandis que les entreprises et les résidences reculaient plus au nord, des taudis infestant les anciens quartiers. Cette explosion de croissance fut alimentée par des événements historiques: l'introduction du moteur à vapeur de Robert Fulton dans les transports de marchandise et l'achèvement du canal Érié. Le second fit de New York le principal port de marchandise dans le monde, avec le premier système de calendrier de livraison fiable. Avant le moteur à vapeur, les bateaux de transport étaient soumis aux caprices du vent. La vapeur permettait de voyager quel que soit le climat, à la date souhaitée. Combiné au canal Érié, un canal artificiel reliant l'Hudson au lac Érié, cela développa le commerce avec les régions lointaines des États-Unis (ce qui signifiait l'Indiana à l'époque) et leur ouvrit les portes du monde.

Néanmoins, dans les années 1860, l'ascension vertigineuse de New York fut ralentie par la guerre. Comme la plupart des villes américaines, la guerre de Sécession apporta le conflit et les troubles. Le vote de la conscription provoqua la colère de plusieurs états du Nord, particulièrement dans les communautés défavorisées de New York. Beaucoup estimèrent que le premier enrôlement de la nation en temps de guerre se concentrait injustement sur les pauvres de la ville, puisqu'il était possible d'échapper au service en payant 300 dollars, une somme que seuls les riches pouvaient débourser. Cette grande inégalité créa un schisme dans la ville, une division qui déchira New York en 1863.

Deux jours après le début du premier tirage au sort, des milliers de personnes se rassemblèrent dans les rues du Lower East Side. La foule en colère se dirigea vers le bureau d'enrôlement de Uptown. Quand la violence débuta, presque quinze mille New-Yorkais participaient à la manifestation. Les bureaux d'enrôlement étaient détruits, la police et la milice submergées, des bâtiments brûlés et des magasins pillés. Les reproches s'étendirent aux habitants noirs de la ville, et plusieurs furent tués ou virent leurs maisons incendiées. L'émeute persista trois jours. Les magasins et les maisons s'embrasaient, les noirs étaient tabassés et lynchés en pleine rue. Finalement, des troupes fédérales tout juste revenues de la bataille de Gettysburg arrivèrent pour ramener le calme. L'ordre fut rétabli à la pointe du fusil.

Consolidation des cinq bourgs

Les décennies qui suivirent la guerre de Sécession amenèrent New York aux limites de l'île de Manhattan. Avec l'influx continu d'immigrants et le manque d'espace, la cité n'avait qu'une direction où croître: vers le haut. Les clapiers à plusieurs étages poussèrent comme des champignons sur Manhattan. Des tours d'appartement plus distinguées apparurent également. Avant la guerre de Sécession, la haute société de New York considérait les appartements comme manquant d'élégance; mais dans les années 1900, cette attitude avait disparue en même temps que l'espace libre sur l'île. Alors que la population augmentait, les pauvres emménagèrent dans des clapiers délabrés tandis que les


La cabale de la Demi-lune fait un sacrifice à l'Homme Noir

Personnage historique de la Prohibition



Mary Louise Cecilia Guinan « Texas Guinan »,

1884-1933

L'une des hôtesses les plus à la mode et les plus connues de la Grande Pomme était Mary Louise Cecilia Guinan, communément appelée Texas Guinan. S'affichant dans de nombreux bars clandestins dans sa longue carrière, elle en posséda également quelques-uns, dont El Fey, Rendezvous, 300 Club et l'Argonaut, les ouvrant aussi vite que le précédent était cadenassé par les agents de la Prohibition. Alors que la fin de son métier d'hôtesse de gargote à gin approchait dans les années 20, son franc-parler et ses clandés chics lui rapportaient plus de 4 000 dollars la semaine.

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Pratique Artistique :	
- interprétation	55 %
- chant	65 %
- danse	65 %
- chorégraphie	55 %
Comptabilité	70 %
Négociation	58 %
Crédit	70 %
Imposture	55 %
Baratin	90 %
Écouter	48 %
Persuasion	65 %
Psychologie	65 %
Équitation	70 %

Combat

Revolver cal.38	55 %	dég. 1d10

classes aisées habitaient des appartements luxueux.

Les entreprises elles aussi montèrent vers le ciel. D'immenses canyons de pierre artificiels formèrent la nouvelle géographie de la ville. Les ponts, les métros aériens et les tunnels reliaient le paysage urbain de Manhattan aux villes environnantes. Puis, en 1898, une nouvelle ville fut créée, non pas de briques et de fer, mais de loi. New York se regroupa en une nouvelle métropole de cinq bourgs. Manhattan, le Bronx, Brooklyn, le Queens et Richmond s'unirent pour créer la deuxième plus grande ville du monde, après Londres. La consolidation bénéficia à tous les anciens comtés et villes qui existaient sur la bordure de Manhattan, et Manhattan y gagna de nouvelles terres où s'étendre. Les transports en communs reliant les bourgs furent étendus, et dans les années 1920, les New-Yorkais pouvaient travailler à Downtown Manhattan et vivre dans la périphérie de la ville.

Le Péril Rouge

Durant les deux décennies précédant les années 20, New York et la nation dans son ensemble connurent une grande agitation. Les syndicats manifestaient. Les groupes féministes protestaient. Les groupes ethniques protestaient. Les Bolcheviks et les anarchistes protestaient. Les groupes anti-guerre protestaient. Les groupes anti-alcool protestaient. L'Union Square Park dans Midtown devient un point de rassemblement pour nombre de ces protestations. Des milliers de gens s'y réunissaient pour parler d'une même voix, une voix qui ne passa pas inaperçue.

En 1917 fut votée une loi sur l'Espionnage aux États-Unis, suivie en 1918 par la revitalisation des lois sur la Sédition et les Étrangers. Avec des réglementations sévères, le gouvernement fédéral et les États entreprirent de calmer les turbulences nationales. À New York, les journaux socialistes et communistes furent fermés, leurs éditeurs et diffuseurs arrêtés. Des « Raids Rouges » furent menés dans toute la ville contre les anarchistes et les Bolcheviks

Chronologie de New York

1524 Giovanni da Verrazano arrive dans la baie de New York
1609 La Demi-lune, avec Henry Hudson comme capitaine, arrive dans la baie de New York
1613 Le bateau hollandais le *Tigre* est détruit par un incendie, forçant l'équipage à passer l'hiver sur l'île de Manhattan.
1620 Les Hollandais achètent Manhattan aux indigènes indiens ; fondation de la Nouvelle-Amsterdam
1623 Le bateau hollandais *Les Nouveaux-Pays-Bas* arrive avec des colons.
1647 Peter Stuyvesant devient Directeur Général de la Nouvelle-Amsterdam
1664 Les Britanniques capturent la Nouvelle-Amsterdam et la renomment New York en 1665
1688 Rébellions dans les états de New York, du Massachusetts et dans le Maryland
1699 Le Chantier Naval de New York est établi sur l'East River
1712 Révolte des esclaves ; les esclaves jugés responsables sont exécutés
1732 Le gouvernement colonial reconnaît la ville de New York en établissant ses droits
1774 Le Premier Congrès continental se réunit
1775 L'armée continentale se retire de New York ; des émeutes et des incendies détruisent une partie de la ville
1783 New York fête la fin de la Révolution ; Washington dit au revoir à ses officiers dans la Fraunces Tavern.
1792 Création de la Bourse de New York
1801 Démonstration du moteur à vapeur de Robert Fulton sur un bateau sur l'Hudson
1811 La ville opte pour un plan hippodamien
1825 Inauguration du canal Érié
1827 L'état de New York abolit l'esclavage
1835 Un incendie ravage la ville, consumant plus de 600 bâtiments
1845 L'*Evening Mirror* de New York publie *Le Corbeau* d'Edgar Allan Poe
1857 Elizabeth Blackwell, la première femme médecin, fonde l'Infirmerie de New York pour les Enfants et les Femmes
1861 Début de la guerre de Sécession. New York est reliée à San Francisco par le télégraphe
1863 Émeutes de l'enrôlement à New York
1869 Vendredi Noir : une tentative d'accaparer le marché de d'or fait chuter Wall Street
1870 Ouverture du premier métro de New York
1886 Achèvement de la Statue de la Liberté
1898 Consolidation des cinq bourgs. Manhattan, le Bronx, le Queens, Brooklyn et Richmond se combinent en la ville de New York
1901 L'État de New York requiert que les automobiles portent des plaques d'immatriculation
1912 Isabella Goodwin devient la première femme détective de New York
1920 Une explosion à Wall Street tue 30 personnes ; on pense que les responsables sont des anarchistes
1921 Albert Einstein donne un exposé à l'université Columbia
1925 Wall Street atteint des records à la fermeture
1926 Les publications de tabloïdes explosent avec un lectorat combiné de plus de 1,5 millions pour le Daily Mirror, le Daily News et l'Evening Gazette
1927 Charles Lindbergh arrive à New York qui lui dédie une parade (13 juin)
1929 Effondrement du marché de Wall Street

ORIGINAL
LIQUOR PRESCRIPTION STUB
E378812
DATE PRESCRIBED
FULL NAME OF PATIENT
ADDRESS NUMBER STREET
CITY STATE
AILMENT FOR WHICH PRESCRIBED
KIND AND QUANTITY OF LIQUOR PRESCRIBED
M.D.
SIGN FULL NAME
ADDRESS NUMBER STREET
CITY STATE PERMIT NUMBER
97


ORIGINAL
PRESCRIPTION FORM FOR MEDICINAL LIQUOR
E378812
Rx
KIND OF LIQUOR QUANTITY DIRECTIONS
DATE PRESCRIBED
FULL NAME OF PATIENT
PATIENTS ADDRESS NUMBER STREET CITY STATE
PRESCRIBERS PERMIT NUMBER
PRESCRIBERS SIGNATURE
PRESCRIBERS ADDRESS NUMBER STREET CITY STATE
CANCELED DRUG STORE NAME AS ON PERMIT PERMIT NUMBER
DISPENSERS SIGNATURE DATE FILLED AND CANCELED STRIP STAMP NUMBER
STORE ADDRESS NUMBER STREET CITY STATE
SEE REVERSE SIDE FOR INSTRUCTIONS
DO NOT REFILL OR TRANSFER UNDER PENALTY
97
ISSUED UNDER AUTHORITY OF THE NATIONAL PROHIBITION ACT

Prescription pour liqueur alcolisée durant la prohibition

supposés. En une seule nuit, le Département de la Justice, avec l'aide de la police de New York, arrêta plus de 600 Bolcheviks présumés sans preuves formelles, principalement des Russes. Durant l'escapade, les forces de l'ordre démolirent également leurs maisons ; le message fut entendu par toute l'Amérique.

Bien que la peur d'une infiltration étrangère subversive eût diminué vers la fin des années 1920, les quotas restreignant l'immigration restèrent en place. Comme prévu, les quotas réduirent le flot des immigrants entrant à New York, particulièrement ceux des pays d'Europe de l'est. Mais avant que les années 20 ne puissent commencer, d'autres mesures devaient être prises pour redresser la fibre morale de la nation, jugée défaillante par certains.

La Grande Pomme dans les années folles

Avant la Première Guerre mondiale, l'argent d'Europe arriva à New York. Pendant presque soixante ans, les investisseurs européens avaient financé l'expansion des États-Unis. Mais après le début de la guerre en Europe, la direction des capitaux s'inversa. L'Europe avait maintenant besoin de fonds pour ses armées, et les maisons d'investissement new-yorkaises furent ravies de participer. Au terme des quatre années de la Grande Guerre, New York avait remporté une bataille qui durait depuis un siècle ; elle avait délogé Londres en tant que première puissance économique mondiale. En 1920, New York était au bord d'une explosion économique qui durerait jusqu'en 1929 ; un chambardement social et culturel plus secouant que tout ce que l'on peut trouver dans les fêtes foraines, même celles de la Grande Pomme à Coney Island.

Géographie urbaine

New York est composée de cinq bourgs : Manhattan (comté de New York), le Bronx (comté du Bronx), le Queens (comté du Queens), Brooklyn (comté du Kings) et Richmond (comté de Richmond). Dans les années 20, tous les bourgs sont connectés par des ponts, des tunnels et des métros, à l'exception de Richmond, qui se trouve à 30 minutes de ferry sur l'East River depuis Lower Manhattan.

Des cinq bourgs, Manhattan a la plus grande concentration de population et d'industrie. Les New-Yorkais divisent ce bourg en trois sections appelées Downtown, Midtown et Uptown.

La Prohibition

Le vote de la loi Volstead en 1919 fut le premier coup d'une bataille culturelle qui se propagea dans les rues et les caves de New York. Le but de la Prohibition était de dessaouler la nation. Au lieu de cela, elle provoqua une poussée de fièvre. Durant les premières années de la Prohibition, le nombre d'établissements servant de l'alcool doubla à New York. À la fin de la décennie, plus de 32 000 bars clandestins servaient des alcools, du gin maison, et de la bière de contrebande. Le seul succès de la loi Volstead à New York fut de pousser à la faillite plusieurs des restaurants haut de gamme. Quand ils ne purent plus servir d'alcool, l'attrait de ces établissements coûteux déclina. La Prohibition fut aussi à l'origine du prix d'entrée, un montant de 2 à 5 dollars à acquitter avant d'entrer dans une boîte de nuit ou un restaurant chic. Et, peut-être plus significativement, la Prohibition créa une nouvelle économie souterraine de contrebande et de distilleries illicites. Néanmoins, sur la Grande Pomme, ces activités n'étaient pas limitées aux gangsters et aux truands. Des médecins sans scrupule se firent un beau pactole en acceptant de prescrire de l'alcool pour des raisons médicales.

De nombreux membres de la haute société de New York estimaient qu'ils n'étaient pas concernés par les restrictions de la loi Volstead. Une partie d'entre eux pensait que le but de la Prohibition était de sauver la classe ouvrière du démon de l'alcool. Après tout, la boisson était un élément essentiel des soirées raffinées, et il n'était pas question de l'exclure. Pour ceux qui étaient socialement inférieurs, l'alcool n'amenait que la ruine, la pauvreté

Maires de New York

1898-1901	Robert VanWyck
1902-1903	Seth Low
1904-1909	George Brinton McClellan
1910-1913	William Jay Gaynor
1914-1917	John Purroy Mitchel
1918-1925	John F. Hylan
1926-1932	James « Jimmy » Walker

Gouverneurs de l'État de New York

1918-1920	Alfred E. Smith
1920-1922	Nathan L. Miller
1922-1928	Alfred E. Smith
1928-1932	Franklin D. Roosevelt

Izzy et Moe

La loi Volstead rendit célèbre des soldats des deux camps. Tandis que l'étoile de Texas Guinan se levait sur Broadway, Izzy Einstein et Moe Smith devenaient le duo dynamique des agents de la Prohibition. Durant les cinq courtes années de leur carrière, Izzy et Moe firent presque cinq mille arrestations et confisquèrent plus de cinq millions de bouteilles d'alcool. Les déguisements étaient le point fort d'Izzy ; il s'en servait pour entrer dans les bars clandestins. Moe arriva ensuite dans le jeu, et la paire s'aventura dans les sous-sols de New York avec des déguisements aussi variés que des étudiants ou un mari et sa femme. Rapidement, des photos des deux dévoués agents de la Prohibition décorèrent les murs des clandés de toute la ville afin que les barmans puissent les reconnaître.

Izzy Einstein

Isidor « Izzy » Einstein

1881-1938

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Pratique Artistique	
- interprétation	75 %
- violon	45 %
- trombone	50 %
- harmonica	48 %
- chant	48 %
Négociation	55 %
Imposture	70 %
Conduite	30 %
Baratin	85 %
Se cacher	45 %
Droit	55 %
Persuasion	70 %
Psychologie	55 %
Trouver Objet Caché	80 %

Langues

Chinois : mandarin	20 %
Anglais	75 %
Français	45 %
Allemand	50 %
Hongrois	55 %
Italien	35 %
Polonais	60 %
Russe	45 %
Yiddish	75 %

Combat

Bagarre	60 %	dég. 1d3+Impact
Arts martiaux	45 %	dég. 1d3+Impact

et la dégénération. L'interdiction des boissons alcoolisées des États-Unis ne les a pas fait disparaître ; elle n'a fait qu'augmenter le prix des alcools de qualité. En conséquence, l'alcool n'était pas inaccessible aux notables de New York. Et de nombreux bars clandestins prospères se cachaient derrière les élégantes façades des quartiers riches.

La hiérarchie sociale de New York

Haute Société

L'un des nombreux changements apportés par les années 20 fut un schisme dans la haute société de New York. Avant 1900, elle était composée de familles américaines au sang bleu qui croyaient à une aristocratie sociale et dont la richesse et la position étaient établies depuis longtemps. Épisodiquement, une nouvelle famille argentée rejoignait le cercle de l'élite, mais ils s'efforçaient de se conformer aux standards de sophistication existants, hérités de l'Ancien Monde. L'intégration prenait parfois une génération, mais les nouveaux membres finissaient par mériter leur pedigree social. Cette branche de la haute société traditionnelle est bien représentée dans les œuvres d'Edith Wharton et Henry James. Ses membres sont une classe privilégiée, éduquée, excluant de changer les traditions, vivant dans des manoirs austères, dont les loisirs consistent essentiellement en soirées où l'on discute art et culture. Cette description est bien sûr simplifiée et stéréotypée, mais elle permet une description rapide sans passer par de longs textes de sciences sociales.
Les nouvelles élites sociales amenées à New York par les années 20 s'opposent sur bien des points à l'ancienne aristocratie. La décennie vit l'apparition de riches hommes d'affaires, investisseurs et célébrités, tels que F. Scott Fitzgerald les peignaient souvent dans ses écrits. Contrairement aux nouveaux riches des années précédentes qui étaient rares et solitaires, ces millionnaires étaient suffisamment nombreux pour former leurs propres standards sociaux. Ils ne souhaitaient pas être contraints par le carcan de la société sang bleu ; ils voulaient s'affranchir des limites de toute société. La musique forte, les tenues extravagantes, les modes bohèmes et les fêtes endiablées étaient leur credo. Contrairement à la haute société âgée, ils ne considéraient pas la classe défavorisée comme sous leur responsabilité. Pour ces dilettantes et ses débutants, la classe défavorisée pouvait être achetée, vendue et utilisée. De plus, ils voulaient connaître la société défavorisée plutôt que la mépriser.

Classe moyenne

Dans les années 20, New York avait une classe moyenne grandissante. Dans certains cas, cette partie de la société était à une ou deux générations d'entrer dans la haute société, ou inversement à quelques générations de la classe ouvrière. Composée principalement de professions libérales, comme des hommes d'affaires, des avocats et des docteurs, la classe moyenne constituait une proportion modeste des habitants de la ville. La plupart vivaient à l'extérieur de Manhattan, dans les bourgs en plein développement du Queens ou de Richmond, avec des contingents moins importants à Manhattan, dans le Bronx ou à Brooklyn.
Une innovation de l'économie des années 20 fut la possibilité pour la classe moyenne de voyager et de prendre des vacances. Même sans quitter les limites de New York, les familles de profession libérale passaient leurs week-ends au Rockaways du Queens ou à Coney Island dans Brooklyn. L'économie florissante et l'explosion de la bourse changèrent leurs appartements et leurs métros en maisons et en automobiles. Les plus fortunés dansaient dans les boîtes de nuit, dînaient dans les restaurants et se distrayaient dans les théâtres et les restaurants de Broadway.

Classe ouvrière

La prospère industrie de New York nécessitait un flot incessant d'ouvriers. De l'expansion des infrastructures de la ville à la fabrication de vêtements, tout exigeait d'innombrables hommes et femmes prêts à travailler de longues heures à l'intérieur ou à l'extérieur. Leur sort consistait en un travail difficile pour une vie de misère. La majorité habitait en clapiers. Certains pouvaient se payer de meilleures demeures, généralement un studio ou un appartement à bas prix. Ils vivaient près de leur travail, alors que le métro permettait aux masses de la Grande Pomme de voyager à travers les bourgs pour seulement un *nickel*. Cela ouvrait le parc du Bronx Park et Coney Island à la classe ouvrière, tandis que leurs maigres salaires leur faisaient se serrer la ceinture. Les distractions se limitaient à des théâtres bas de gamme, des billards miteux et des bars clandestins.
Pour représenter les tribulations sociales entre les investigateurs et les personnages non-joueurs à l'autre bout de l'échelle sociale, le gardien peut appliquer une pénalité en divisant par deux les compétences d'influence comme Négociation, Baratin et Persuasion. N'utilisez cette pénalité que lors d'interaction entre membres de la classe ouvrière et de la haute société, où lorsqu'un personnage est pris pour un membre de ces classes.

La Renaissance de Harlem et la question raciale

Comme la nation dans son ensemble, le New York des années 20 était empoisonné par les préjugés raciaux. Les noirs n'avaient pas le droit d'entrer dans la plupart des magasins, des restaurants, des hôtels et des écoles. On les empêchait d'habiter dans de nombreuses parties de la ville, soit en leur refusant de louer ou d'acheter une propriété, soit par la menace physique. De plus, ils avaient un choix limité quant aux carrières et aux métiers. Les noirs recevaient généralement des salaires inférieurs et travaillaient principalement comme ouvriers ou domestiques. Même dans Harlem, qui avait la plus grande concentration de noirs de la ville, les embauches étaient rares et mal payées. Et pourtant, malgré l'anathème de préjudice empoissonnant les rues de la ville, les germes d'une révolution culturelle prenaient racines dans la Grande Pomme.

Pendant des années après la guerre de Sécession, les noirs ont migré du sud vers New York. Dans les années 1900, un creux dans le marché de l'immobilier et des loyers élevés firent que les propriétaires avaient du mal à trouver des locataires, ce qui créa une opportunité pour les noirs. S'ils étaient prêts à payer cinq dollars supplémentaires par mois, ils purent emménager dans le premier clapier noir à Harlem (133ᵉ rue ouest, N° 31). Alors que les années 20 approchaient avec toujours plus de troubles raciaux et de lynchages de noirs dans le sud profond, la population noire de Harlem augmenta rapidement. En 1919, plusieurs blocs dans le bourg étaient devenus le foyer de noirs new-yorkais. Cela cultiva un sentiment de communauté et l'envie de développer une nouvelle forme de culture. Sous l'impulsion d'intellectuels tels que W. E. B. DuBois ou Alain Locke, la Renaissance de Harlem débuta.

Plusieurs événements uniques eurent lieu à Harlem tandis que la colonie noire s'étendait. Des journaux et des magazines noirs donnèrent une voix à la communauté. Bien que le *New York Age est* paru dès 1881, d'autres comme *Amsterdam News, The Challenge, The Crisis, The Messenger, Negro World* et *Opportunity* ne furent publiés que lorsque le district se développa. De même, des avocats ou médecins



Un district à clapiers

Nouvel aménagement comparé à un immeuble plus petit

Plans des anciens logements



Moe Smith

Moe Smith

?-1960

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1d6
Points de Vie	16
Santé Mentale	65

Compétences

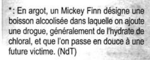
Comptabilité	45 %
Pratique Artistique :	
- interprétation	65 %
Négociation	75 %
Crédit	30 %
Athlétisme	38 %
Conduite	40 %
Équitation	45 %
Baratin	65 %
Médecine :	
- légale (détection de l'alcool)	45 %
Se cacher	40 %
Droit	45 %
Bibliothèque	30 %
Métier : serrurier	30 %
Persuasion	55 %
Sciences de la vie :	
- pharmacologie *(détection de l'alcool de mauvaise qualité et fabrication de Mickey Finn*)*	40 %
Photographie	15 %
Psychologie	45 %
Discrétion	20 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Yiddish	60 %

Combat

Bagarre	75 %	dég. 1d3+Impact
Arts martiaux	55 %	
Matraque	45 %	dég. 1d6+Impact
Revolver cal.38	45 %	dég. 1d10



*: En argot, un Mickey Finn désigne une boisson alcoolisée dans laquelle on ajoute une drogue, généralement de l'hydrate de chloral, et que l'on passe en douce à une future victime. (NdT)



Lucky Luciano

Règles optionnelles pour les clapiers

Les districts à clapiers étaient des endroits sordides et crasseux où des bâtiments délabrés se tenaient parfois côte à côte, sans le moindre espace entre eux, s'élevant jusqu'à six étages. On accédait aux immeubles ne bordant pas la rue en passant à travers d'autres clapiers, souvent sans jamais voir le soleil. Les New-Yorkais prudents apprenaient à marcher sur les toits des bâtiments, passant de l'un à l'autre jusqu'à ce qu'ils arrivent à une nouvelle rue ou au clapier qu'ils cherchent.

Pour évoquer cette atmosphère, le gardien peut exiger des investigateurs qu'ils effectuent des tests d'Orientation pour retrouver leur chemin dans ce dédale de béton. Les couloirs plongés dans la pénombre et les escaliers branlants rendent également les poursuites difficiles. Des tests d'Orientation peuvent améliorer les chances de se cacher ou d'échapper à ses poursuivants. De plus, les personnages peuvent effectuer des tests d'Athlétisme : Saut par-dessus la rambarde d'un escalier pour le descendre plus vite. Un échec provoque la perte de 1d3 points de vie dus à la chute dans l'escalier.

En raison de l'environnement dangereux des clapiers, et de l'état précaire des édifices en eux-mêmes, le gardien peut utiliser la table d'Événements dans un District à Clapiers lorsque les investigateurs visitent ces affreux secteurs urbains. Le gardien est libre de modifier la table selon sa convenance.

Contagion

Sur un test de Contagion raté, le gardien peut décider que les investigateurs toussent, éternuent ou présentent d'autres symptômes à un moment important, comme lors d'une planque.

Grippe

Maladie virale et épidémique, elle se transmet principalement par voie respiratoire. Le virus n'a été isolé définitivement qu'en 1933 et les premiers vaccins datent de la fin des années 40.

Contagion 30 %
Rapidité Lente (Jours)
Virulence 10
Stade 1 Mal à la gorge, fièvre et toux. Le personnage est dans un état de santé **Fiévreux**
Stade 2 Fortes fièvres, trouble de la coordination, vertiges. Le personnage est dans un état de santé **Fiévreux** et **Fatigué**
Stade 3 Aggravation des symptômes. Le personnage est dans un état de santé **Fiévreux** et **Épuisé**
Stade 4 Décès
Vaccin 60 % (dès les années 50)
Traitement Repos et antiviraux (à partir des années 30)

Rhume

Maladie bénigne suite à un coup de froid.

Contagion 20 %
Rapidité Lente (Jours)
Virulence 8
Stade 1 Mal à la gorge, fièvre et toux. Le personnage est dans un état de santé **Fiévreux**
Traitement Antalgiques

Coqueluche

La coqueluche est une infection respiratoire, longue et éprouvante pour l'organisme. Elle se transmet par voie respiratoire. Jusque récemment, il était prescrit un passage en altitude pour vaincre la maladie. Nombre de baptêmes de l'air ou séjours à la montagne ont ainsi été prescrits comme remède… bien qu'inefficace !

Contagion 70 % si contact proche, 40 % sinon
Rapidité Très lente (semaines)
Virulence 16
Stade 1 Des symptômes similaires au rhume apparaissent en 48 heures. Mal à la gorge, fièvre et toux. Le personnage est dans un état de santé **Fiévreux**
Stade 2 Aggravation des symptômes. Crises de toux pouvant aller jusqu'à 1 heure. Le personnage est dans un état de santé **Fiévreux** et **Épuisé**
Stade 3 Phase de déclin (en général au bout de 9 à 10 semaines). La maladie repasse automatiquement au Stade 1, puis disparaît
Vaccin 95 % (à partir de 1940). Une personne ayant contracté la coqueluche est immunisée pendant plusieurs années (égales à sa CON/2)
Traitement Antibiotiques

Tuberculose

Cf. 8e édition française de *L'Appel de Cthulhu*, page 163

Lucky Luciano

À l'âge de neuf ans, Salvatore Lucania émigra avec sa famille depuis la Sicile vers New York. Là, il grandit dans les rues du Lower East Side. Il se fit rapidement aux gangs et au crime de la grande ville. À l'époque de la Prohibition, Salvatore était devenu Charlie Luciano et il était prêt à faire des affaires. Ayant des compétences d'administrateur, Charlie organisa les contrebandiers et les racketteurs de New York et il géra la conglomération comme une entreprise. Au début des années 30, Lucky Luciano contrôlait un syndicat du crime immense et toujours en expansion qui lui rapportait des millions chaque année.

Charlie « Lucky » Luciano, Parain du Syndicat, 1897-1962

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	40 %
Crédit	60 %
Athlétisme	45 %
Droit	25 %
Persuasion	60 %
Savoir citadin : New York	70 %

Langues

Sicilien	80 %

Combat

Bagarre	65 %	dég. 1d3+Impact
Revolver cal.45	65 %	dég. 1d10+2

noirs pratiquaient dans l'enceinte de Harlem. Des artistes, des poètes et des musiciens prospérèrent et furent soutenus par les leaders culturels. Des hommes d'affaires noirs investirent dans la communauté, ouvrant des restaurants, des théâtres et de nouveaux magasins. Simultanément, les New-Yorkais blancs firent preuve d'un intérêt grandissant pour la culture noire. Cette curiosité plaça Harlem sous les projecteurs.

Les classes moyennes et supérieures blanches aspiraient à connaître l'ambiance de la culture noire à Harlem. Des boîtes de nuit comme *Connie's Inn*, le *Cotton Club*, le *Savoy Ballroom* et *Small's Paradise* appartenaient à des blancs et avaient une clientèle blanche. Les noirs n'avaient pas le droit d'entrer dans ses clubs, sauf pour y travailler. Les grands spectacles mêlant chant et danse visant à satisfaire les envies de leur clientèle blanche étaient les points forts de ses lieux de la nuit. Leurs propriétaires devinrent riches, et peu de noirs en profitèrent.

Alors que la vie nocturne de Harlem prospérait et rugissait pendant les années 20, les tambours du progrès battaient durant la journée. Des entrepreneurs noirs ouvrirent des théâtres et des clubs non soumis à la ségrégation, augmentant les opportunités d'embauches en dehors du service et du divertissement. Les publications noires imprimèrent les écrits d'auteurs noirs, commentèrent la musique et les livres noirs, et employèrent des imprimeurs, des éditeurs, des cadres, des commerciaux et des secrétaires. L'hôpital de Harlem employait des docteurs et des infirmières noirs, et lança un projet de formation médicale pour noirs. Des

occasions inimaginables seulement une année auparavant naissaient dans Harlem, bien que la Renaissance ne se soit jamais pleinement réalisée. Le racisme, le préjudice et les lois biaisées bloquaient toujours le développement dans Harlem et à l'extérieur. L'Âge du Jazz apporta de nombreux progrès, mais pas assez pour une vraie renaissance culturelle américaine.

Pour représenter le préjudice racial et la méfiance des années 20, le gardien peut appliquer un malus de -20 % comme indiqué dans le Livre de règles de *L'Appel de Cthulhu, Cultures différentes*, page 126.

L'autre moitié

Vers la fin du XIXe siècle, un journaliste de New York appelé Jacob A. Riis écrit *La vie de l'autre moitié*, un livre décrivant les horribles conditions de vie, et de mort, des pauvres de la ville. Riis se concentrait sur les taudis du Lower East Side, Gashouse et la Cuisine de l'Enfer, détaillant les gangs des rues, le crime et les clapiers. Bien que son livre attira l'attention sur les conditions désespérées dans les quartiers pauvres, ils continuèrent à émerger et la vie y resta courte et brutale.

Les architectes et les propriétaires trouvèrent



Dutch Schultz

Événements dans un District à Clapiers

Lancez 1D100 pour déterminer l'événement.

1D100 Événement

01-79 **Pas d'événement**

80-84 **Truands :** 1d3 truands cherchent les ennuis.

85-89 **Gang :** les investigateurs rencontrent un gang de 2+1d8 brutes traînant dans le clapier.

90-93 **Hold-up :** un malfaiteur armé sort de l'ombre, exigeant l'argent et les objets précieux des investigateurs.

94-95 **Contagion :** un investigateur choisi au hasard contracte une maladie infectieuse s'il rate un test de contagion (cf. Contagion, Livre de règles, page 160). Lancez 1d4 :
1 – Grippe
2 – Tuberculose
3 – Rhume
4 – Coqueluche. Cf. *Contagion* ci-contre pour plus de détails.

96-00 **Au feu !** : quelqu'un crie au feu. Le gardien décide s'il y a effectivement un feu ou pas. Dans les deux cas, tous les occupants fuient immédiatement le bâtiment, provoquant une ruée folle vers les escaliers et les portes. Les investigateurs tentant d'échapper à un feu doivent effectuer un test d'Orientation pour trouver la sortie la plus proche. Certains bâtiments disposent d'escaliers de secours, mais les bâtiments Ancienne Loi les plus surpeuplés n'en ont généralement pas. Parfois, aller sur le toit pour passer sur un autre immeuble est l'échappatoire la plus sûre.

Truands

Caractéristiques

Truand	1	2	3
CON	13	12	14
DEX	14	13	11
FOR	12	12	12
TAI	13	12	13
INT	09	11	07
POU	13	12	10

Valeurs dérivées

Truand	1	2	3
Impact	+1d4	0	+1d4
Points de Vie	13	12	14

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	40 %
Se cacher	70 %
Discrétion	64 %
Savoir citadin : New York	68 %

Combat

Chaque truand a 25 % de chance d'avoir une arme.

Gourdin	57 %	dégâts 1d6+Impact
Couteau de combat	52 %	dégâts 1d4+2+Impact
Tuyau	64 %	dégâts 1d4+Impact
Cran d'arrêt	60 %	dégâts 1d4+Impact
Corps à corps : bagarre	60 %	dégâts 1d3+Impact

Membres de gang

Pour des gangs plus importants, réutilisez les caractéristiques.

Caractéristiques

Brute	1	2	3	4	5
CON	14	14	15	11	13
DEX	11	10	10	14	09
FOR	16	14	12	11	15
TAI	12	13	14	10	14
INT	10	07	09	10	08
POU	11	10	09	10	10

Valeurs dérivées

Brute	1	2	3	4	5
Impact	+1d4	+1d4	+1d4	0	+1d4
Points de Vie	13	14	15	11	14

Compétences

Dissimulation	45 %
Athlétisme	63 %
Se cacher	60 %
Discrétion	38 %
Savoir citadin : New York	72 %

Combat

10 % de chance que l'une des brutes ait une arme de poing, les autres ont des armes de rue.

Revolver cal.32	44 %	dégâts 1d8
Matraque	60 %	dégâts 1d8+Impact
Poing américain	70 %	dégâts 1d3+Impact
Gourdin	60 %	dégâts 1d6+Impact
Barre à mine	60 %	dégâts 1d4+Impact
Couteau de combat	60 %	dégâts 1d4+2+Impact
Rasoir droit	70 %	dégâts 1d3+Impact
Corps à corps : bagarre	60 %	dégâts 1d3+Impact

Hold-up

Caractéristiques

Voleur	
CON	13
DEX	13
FOR	12
TAI	12
INT	10
POU	12

Valeurs dérivées

Voleur	
Impact	+1d4
Points de Vie	13

Compétences

Dissimulation	55 %
Athlétisme	60 %
Se cacher	70 %
Discrétion	40 %
Savoir citadin : New York	72 %

Combat

Revolver cal.32	63 %	dégâts 1d8
Rasoir droit	66 %	dégâts 1d4+Impact
Corps à corps : bagarre	57 %	dégâts 1d3+Impact

Dutch Schultz

Né dans le Bronx sous le nom d'Arthur Simon Flegenheimer, Dutch devint très tôt un criminel. Après avoir séjourné quelque temps à la prison de Blackwell pour cambriolage, il revint dans son bourg natal avec un nouveau nom et un travail comme gros bras pour un contrebandier du Bronx. En 1928, Dutch fut barman dans un clandé. Il n'y resta pas longtemps, ouvrant rapidement son propre bar avant de monter son affaire de contrebande. Il s'étendit rapidement sur Manhattan où il se mit à vendre de la bière à ses concurrents. Insatisfait par ses profits, Dutch entra sur le marché des loteries illégales. Au cours de son ascension de voleur de bas étage à baron du crime, Dutch se fit de nombreux ennemis, le plus important étant Lucky Luciano.

Dutch Schultz, baron de la bière du Bronx, 1902-1935

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	40 %
Dissimulation	40 %
Crédit	50 %
Droit	20 %
Persuasion	50 %
Trouver Objet Caché	45 %
Savoir citadin : New York	70 %

Combat

Bagarre	70 %	dég. 1d3+Impact
Arts martiaux	45 %	dég. spécial
Automatique cal.45	65 %	dég/ 1d10+2

Compétence optionnelle : Savoir urbain : New York 25 %

Les investigateurs vivant à New York depuis six mois ou plus connaissent sans doute les quartiers et les bourgs. Ils peuvent donc utiliser la compétence Savoir urbain : New York pour accéder à cette connaissance. Un test de Savoir urbain : New York fournit des informations sur les districts de la ville, l'emplacement des bâtiments et des monuments, des magasins, des lieux de distraction et des contacts utiles. Par contre, même un test réussi n'indique pas que l'investigateur s'est rendu sur place ou connaît personnellement le contact. Un investigateur ne possédant pas la compétence Savoir urbain : New York, mais ayant vécu à New York pendant au moins six mois peut faire un test d'Intuition.

une solution à la surpopulation et au manque d'espace de New York au début du XIXe siècle. Les clapiers, parfois construits sur des parcelles ne faisant que 8 mètres de large, pouvaient accueillir plusieurs familles à un prix relativement bas dans un espace réduit. Cette solution déclencha la construction d'innombrables clapiers le long du Lower East Side. Des milliers de personnes s'entassèrent dans ces bâtiments sans fenêtres qui fournissaient à peine plus qu'un abri contre les éléments.

La tendance se poursuivit tandis que les propriétaires tiraient profit de ces bâtiments peu coûteux. Toutefois, en 1901, deux lois d'urbanisme avaient été votées pour améliorer les conditions de vie déplorables dans les clapiers. La première, de 1867, exigeait l'ajout d'un cabinet de toilette par vingt résidents. Cette réglementation stricte fut suivie d'une autre en 1879 qui imposait à tous les appartements neufs d'avoir un accès vers l'air libre. Cela fut généralement réalisé en ajoutant des puits de ventilation à l'extérieur du bâtiment et en perçant des fenêtres dans le puits au niveau de chaque appartement. Mais la loi la plus dure arriva en 1901. Fortement soutenue par le gouverneur de l'État de New York, Théodore Roosevelt, elle interdisait la construction d'immeuble sur des parcelles de 8 mètres de large, prohibait l'utilisation de toute la parcelle pour l'immeuble, exigeait que toutes les toilettes soient construites dans l'immeuble, augmenta leur nombre à une pour deux familles et spécifia qu'un éclairage naturel et artificiel devait être disponible dans chaque pièce d'un appartement.

Les clapiers érigés après le passage de cette loi furent appelés « immeubles Nouvelle Loi ». Ceux construits avant 1901 étaient quant à eux des « immeubles Ancienne Loi ». Contrairement aux lois d'urbanisme précédentes, la loi de 1901 obligeait les propriétaires à transformer leurs bâtiments, ce qui réduisait leurs profits. Ce coût fut naturellement reporté aux locataires. Dans les années 20, même avec ces lois, les clapiers étaient toujours surpeuplés et les loyers élevés. Les locataires sous-louaient souvent une chambre pour payer le loyer mensuel. Bien que les inspecteurs de l'urbanisme examinaient les bâtiments pour vérifier leur conformité, de

Règle optionnelle

Suivez cette voiture !

Des investigateurs possédant la compétence Savoir urbain : New York et ayant au moins six mois d'expérience dans la Grande Pomme peuvent employer leur connaissance de la ville pour trouver des raccourcis et déguerpir. Lors d'une poursuite en voiture, quand un personnage souhaite prendre un virage brusque dans une allée ou une rue, ou suivre un raccourci à travers le trafic pour rejoindre sa proie, il peut faire un test de Savoir urbain : New York en complément de son test de Conduite.

D'abord, l'investigateur ou le personnage non-joueur effectue un test de Savoir urbain : New York. En cas de succès, il bénéficie d'un bonus de 10 % en Conduite pour sa prochaine action. Réciproquement, son adversaire peut utiliser la même tactique pour déjouer le projet du personnage.

En cas de poursuite à pied, il va de soi que cette règle peut également s'appliquer.

Agenda de la ville de New York

Cette liste présente les événements les plus populaires célébrés à New York au cours de l'année. Certains n'ont pas de date fixe et ont lieu au moment le plus opportun durant le mois.

Janvier	Février	Mars
• Chinatown fête le nouvel an chinois • Madison Square Garden, Bal des pompiers • Madison Square Garden, Bal de la police	• Madison Square Garden, Championnat de l'Athletic Club de New York	• 17 : 5e Avenue, Parade de la saint Patrick • Madison Square Garden, Tournoi de boxe amateur des Golden Gloves
Avril	**Mai**	**Juin**
• 6 : 5e Avenue, Parade du Jour de l'Armée • 5e Avenue, Parade de Paques • Pratt Institute, Exposition artistique	• 1er : Parade de la Fête du Travail • Ouverture de Coney Island • Travers Island, Jeux de printemps de l'Athletic Club de New York	• Pelham Parkway (Bronx), Exhibition de Roses
Juillet	**Août**	**Septembre**
• 4 : Fête de l'Indépendance		• Le premier lundi : Réjouissances de la Fête du Travail • Coney Island, Mardi Gras • Travers Island, Jeux d'automne de l'Athletic Club de New York
Octobre	**Novembre**	**Décembre**
• Cérémonies du Jour des Amérindiens • Ouverture de la saison du Philharmonique de New York	• New York Botanical Gardens (Bronx Park), Exhibition de Chrysanthèmes • Broadway, de la 110e rue à la 34e rue, Parade de Thanksgiving de Macy	

nombreux propriétaires étaient lents à mettre les changements en œuvre, ou trouvaient la corruption plus économique que la rénovation. Les clapiers posaient d'énormes risques d'incendie et constituaient un terreau idéal pour les maladies. Le taux de mortalité dans les districts à clapiers atteignait parfois cinquante pour cent de plus que dans d'autres parties de la ville.

Se déplacer dans la ville

Tout le monde a en tête l'image de millions de New-Yorkais s'entassant dans les métros et se bousculant sur les trottoirs, avec de longues files de bus, de voitures et de camions sur les rues et les avenues. Même durant les années 20, des millions de gens parcouraient la ville chaque matin et chaque soir, allant et revenant du travail en métro, en métro aérien (le El), en bus ou en voiture. La situation était encore aggravée par le fait que l'automobile, qui remplaçait presque totalement les chevaux et les attelages, avait fait des déplacements urbains une distraction pour beaucoup de New-Yorkais, provoquant des bouchons et des ralentissements les week-ends. Lors de leurs déplacements dans la ville, les investigateurs vont probablement connaître des retards et des difficultés causées par l'important trafic de jour.

Métro aérien

Depuis les années 1870, le métro aérien (ou El, pour *Elevated Rail*) transporte des passagers dans les bourgs. Entrant d'abord en service à Manhattan, puis à Brooklyn, le El devint une part essentielle du transport en commun de la ville, atteignant des lieux inaccessibles au métro souterrain. Dans les années 20, le El était géré par l'*Inter Borough Transit Corporation* (IRT) et la *Brooklyn-Manhattan Transit Corporation* (BMT), toutes deux propriétés de la municipalité. Le prix était de cinq cents. Le El fonctionne 24 heures sur 24.

Métros

Dans les années 20, les métros souterrains sont le transport en commun le plus fréquenté de la ville. Géré par l'IRT et le BMT, l'accès au métro est commode et économique. Pour 5 cents, un passager pouvait parcourir l'intégralité d'une ligne, quoique le transfert vers un autre système coûtait 2 cents. À cause de la surpopulation, la ville entama la construction d'un troisième système de métro, l'*Independent Subway System* (IND), mais il ne sera pas opérationnel avant les années 30. Comme le El, les métros fonctionnent 24 heures sur 24.

Bus et trolleybus

À la fin des années 20, la présence des bus et des trolleybus s'est considérablement réduite dans les bourgs de Manhattan, du Bronx et de Brooklyn. Dans les bourgs encore ruraux du Queens et de Richmond (Staten Island), les bus sont d'usage plus courant à cause de l'accès limité aux métros. Les tickets coûtent 5 cents par personne.

Taxis

Une pléthore de taxis existait sur la Grande Pomme dans les années 20. Ils étaient plus chers que les transports en commun municipaux, mais amenaient leurs passagers directement à destination et les conducteurs connaissaient souvent bien la ville. Un test de Négociation, de Baratin ou de Persuasion permet de convaincre un taxi de conduire un investigateur à un clandé et d'obtenir une carte de visite permettant d'y entrer. Les tarifs des taxis sont variables, avec une moyenne de 15 cents pour le premier quart de mile et 5 cents par mile supplémentaire.

Ferries

Les ferries transportent des passagers à Coney Island, Bedloe Island (où se dresse la Statue de la Liberté), Richmond (Staten Island) et beaucoup d'autres endroits à New York et dans le New Jersey. Ils étaient un spectacle courant dans les années 20. Sans accès par la route à ces endroits, le seul moyen de s'y rendre était par l'eau. Pour aller à Richmond ou sur les îles de la baie de New York, les investigateurs devront emprunter un ferry. Le South Ferry Pier, dans Downtown Manhatan est le point de départ et d'arrivée du ferry de Richmond et des îles de la baie. À Richmond, les ferries s'arriment à Saint George. Les ferries ne naviguent que pendant la journée, partant toutes les demi-heures. Un ticket coûte 5 cents par personne et 40 cents par véhicule.

Les rues de New York

Les routes de l'île de Manhattan peuvent être divisées en avenues et en rues. Les avenues vont généralement du nord au sud. Elles croisent les rues qui vont, elles, d'est en ouest. Certaines avenues ont des noms, comme Lenox Avenue ou Madison Avenue, mais elles ont aussi un numéro. Les numéros des avenues vont croissant de l'est à l'ouest, de la Première Avenue à la Dixième Avenue. De même, certaines rues ont des noms et des numéros. Au sud d'Houston Street (SoHo), elles ont surtout des noms. Au nord d'Houston Street, elles ont surtout des numéros. Les numéros de rue vont croissant vers le nord de Manhattan. Comme dans la plupart des villes, ces règles sont parfois contredites. Les parties les plus anciennes de la Grande Pomme, les zones du peuplement originel hollandais, y compris Downtown Manhattan, ont une disposition plus erratique. C'est frappant dans Greenwich Village, où les rues ont des noms et des numéros et partent dans toutes les directions. Les autres bourgs ne suivent pas ce système, ou aucun autre d'ailleurs.

Voyager dans la grande ville

Les voyages dans New York paraissent compliqués aux nouveaux venus, et parfois même aux résidants de longue date. Se rendre d'un point à un autre peut être plein d'embûches provoquées par les retards, le manque de place, les pannes et les accidents. Pour recréer le bouillonnement des voyages dans une grande ville dans l'*Appel de Cthulhu*, le gardien peut se servir des règles optionnelles suivantes. Nous conseillons de ne les utiliser que dans des circonstances dramatiquement adaptées. On suppose que le trafic de New York fait partie de la vie courante, et les New-Yorkais s'attendent à des retards lorsqu'ils vaquent à leurs affaires quotidiennes.

Transports en commun, ferries, taxis et automobiles privées

Les investigateurs utilisant les transports en commun ou conduisant eux-mêmes dans un véhicule peuvent rencontrer de longues files ou foules aux stations, des bouchons dans le trafic, des accidents ou des ennuis mécaniques provoquant des retards. Pour simuler tout ceci, utilisez la table suivante.

Table de voyage urbain

Test de Volonté	Résultat
Réussite spéciale	Pas de retard
Réussite normale	Retard de dix minutes
Échec	Retard d'une heure
Maladresse	Ennui mécanique, retard de 1d2 heures

Les loisirs

Théâtres

Le théâtre est l'une des plus anciennes formes de distractions de la Grande Pomme, et l'un des passe-temps les plus populaires des années 20. Ils présentent indifféremment des pièces, des comédies musicales, des concerts ou des spectacles burlesques. Les New-Yorkais et les touristes descendent par milliers sur la *Grande Voie blanche* (aussi connue sous le nom de Broadway) les nuits de semaine et le week-end. Ils remplissent les salles et les music-halls éparpillés autour de Broadway Avenue dans le district de Times Square. Des matinées sont proposées le mercredi et le samedi, et on peut acheter des tickets pour tous les spectacles à la caisse ou dans de nombreux hôtels.

En dehors de leur rôle purement divertissant, beaucoup de théâtres de New York servaient aussi de vecteurs sociaux. Il était souvent plus important socialement et politiquement d'être vu au théâtre que de voir le spectacle lui-même. Pour obtenir des tickets pour un spectacle populaire ou socialement réputé, les investigateurs doivent réussir un test de Crédit ou de Négociation.

Cinémas

Dans les années 20, la taille des cinémas grandit en même temps que la popularité des films d'Hollywood. L'absence du public capté par les films durant les premières années du cinéma fut sévèrement ressentie par le district des théâtres de New York. Les salles de spectacle et les music-halls, qui se considéraient comme les « vrais théâtres » s'appuyèrent sur des décors et des architectures extravagantes, des enseignes lumineuses et de grands divertissements pour garder leur public. Pour ne pas être en reste, Hollywood finança d'énormes palais du cinéma, offrant des milliers de places assises. Des intérieurs scintillants promettaient un confort digne des rois, tandis que les restaurants et les arcades fournissaient d'autres divertissements. Plusieurs palaces avaient aussi une scène pour des spectacles burlesques. Certains palais du cinéma allèrent jusqu'à proposer des haltes-garderies, des niches pour animaux domestiques et des infirmeries. Édifiés côte à côte avec les vrais théâtres, ces bastions tapageurs du pouvoir d'Hollywood faisaient la publicité de leurs films avec des lumières vives et des images de vedettes de l'écran sur leurs façades. Des matinées étaient proposées presque chaque jour, tout comme les séances de minuit. Beaucoup de palais ne fermaient qu'après 3 heures du matin passées.

Boîtes de nuit

La musique, la danse, la fête et la boisson étaient les fondations des boîtes de nuit de New York. Depuis la chic Park Avenue jusqu'à Harlem à Manhattan, en poussant jusqu'aux lointaines frontières du Bronx, du Queens et de Brooklyn, les boîtes de nuit des années 20 proposaient des distractions faites sur mesure pour l'élite de la cité. Avec un prix d'entrée allant de 2 à 25 dollars, seuls les aisés pouvaient se permettre ces lieux à la mode. Les clubs les plus huppés de New York avaient de longues listes d'attente, ou nécessitaient des contacts rien que pour y entrer. Souvent, ces clubs exclusifs augmentaient leurs tarifs quand ils commençaient à se remplir. Pourtant, les débutants et les dilettantes, impatients de s'acheter du bon temps et de balayer leur ennui, se pressaient chaque nuit dans ces établissements.

L'admission dans ces clubs exclusifs était déterminée par plusieurs facteurs, dépendants de leur direction. Quelques clubs privés exigeaient un abonnement, coûtant jusqu'à 200 dollars à l'année. Les boîtes semi-publiques nécessitaient parfois d'avoir des contacts ou des références, tandis que les boîtes publiques acceptaient tous ceux qui pouvaient s'acquitter du droit d'entrée et avaient l'air de pouvoir dépenser de l'argent à l'intérieur. Les investigateurs visitant ces établissements peuvent avoir besoin soit de montrer une carte de visite acquise auprès d'un habitué ou d'un chauffeur de taxi employé par le club, soit de réussir un test de Crédit ou, dans certains cas, de Baratin ou de Persuasion pour franchir les portes.

À l'intérieur, les investigateurs trouveront des carafes d'eau à 2 dollars, des toniques et des cocktails à 5 dollars le verre. S'ils veulent boire de l'alcool et n'ont pas amené le leur, ils doivent user de Baratin ou de Persuasion auprès du maître d'hôtel, à moins qu'ils soient des habitués ou soient accompagnés d'un habitué. Dans les clubs huppés, le Rye (du whisky canadien) atteint 20 dollars la bouteille et le Scotch 25 dollars.

Carte de membre de clandé

Clandés (Speakeasy)

On trouve à New York des bars clandestins de toutes formes, tailles et couleur. Presque chaque quartier de la ville possédait un de ces points d'eau. Ils étaient dissimulés dans les penthouse de Park Avenue, dans les caves de Harlem, dans les maisons de famille du Bronx, dans les magasins de bricolage, les immeubles de bureau, les salons de thé et les restaurants de toute la ville. Le plus étonnant était peut-être celui caché derrière la façade d'une synagogue sur le Middle East Side de Manhattan.

L'entrée dans la multitude de clandés de la cité était aussi diverse que leurs déguisements. Dans l'espoir de faire classe, de nombreux établissements avaient des cartes de membre, qui étaient distribuées presque rituellement par le gérant ou le propriétaire du clandé. L'authenticité de ces cartes pouvait être renforcée par la signature du distributeur à l'arrière. Ces cartes n'ouvraient pas seulement la porte du clandé qui les distribuait, mais aussi celles d'autres bars souhaitant élargir sa clientèle.

Une autre partie des clandés était plus brutaux ; des portes solides avec une cloche et un judas coulissant assurant la sécurité. Ces endroits n'acceptaient que les habitués, ou les gens qui ressemblaient aux réguliers, ou qui prétendaient être un habitué, ou qui prétendaient connaître quelqu'un qui était un habitué, ou qui mentionnaient le nom d'un taxi travaillant pour le clandé. Ils employaient parfois des mots de passe comme « Je viens de la part de Sweeny » ou « C'est Joe qui m'envoie ».

Lieux new-yorkais en une minute

Il y a trop d'endroits pour tous les citer dans cet ouvrage. Voici plutôt une courte liste d'hôtels et de boîtes de nuits que le gardien pourra compléter à sa guise.

Hôtels

Uptown

Manhattan Towers (Broadway av. & 76e rue) ; Midtown Hotel (Broadway av. & 61e rue) ; Emerson Hotel (166e rue & 75e rue).

Midtown

Blackstone Hotel (58e rue, N° 50) ; Gotham Hotel (5e av. & 55e rue) ; Hampshire House (Central Park South, N° 50) ; Barclay Hotel (Lexington av. & 48e rue) ; Capitol Hotel (8e av. & 56e rue) ; Vanderbilt Hotel (Park av. & 34e rue) ; Pennsylvania Hotel (7e av. & 33e rue) ; Imperial Hotel (Broadway av. & 32e rue).

Downtown

Lafayette Hotel (University Pl. & 9e rue) ; Ledonia Hotel (28e rue est, N° 42) ; Arlington Hotel (25e rue ouest, N° 18).

Boîtes de nuit

Havana Madrid (Broadway av. & 51e rue) ; Stork Club (53e rue est, N° 3) ; Small's Paradise (7e av. & 153e rue) ; Connie's Inn (7e av., N° 2221) ; Savoy Ballroom (Lenox av., N° 596).





FREE OFFER

1 1/2 PINT CHICKENCOCK RYE OR 1 BOTTLE HIGH & DRY GIN WITH EACH PURCHASE OF $3.50 OR OVER.
1 PINT HIRAM WALKER'S CANADIAN CLUB RYE OR 1 QT. GIBLEY'S GIN WITH EACH PURCHASE OF $4.00 OR OVER.
1 QUART HIRAM WALKER'S CANADIAN CLUB RYE OR VHOICE OF ANY HIGH GRADE SCOTCH WITH EACH PURCHASE OF $10.00 OR OVER.

RYE

Pints			Case
Golden Wedding	$1.75	3 for $4.50	$32.00
Four Aces	1.75	3 for 4.50	32.00
*William Penn	1.75	3 for 4.50	32.00
*Old Charter	1.75	3 for 4.50	32.00
Old Dougherty	1.75	3 for 4.50	32.00
Silver Dollar	1.75	3 for 4.50	32.00
7 Year Old Canadian		3 for 8.50	54.00
Genuine Hiram Walker's Imperial Quarts with new convenient screw cap		2 for 7.50	39.00

Sealed in Tins

Pints		
Chickencock	3 for $5.00	$36.00
Golden Wedding	3 for 5.00	36.00
Knickerbocker	3 for 5.00	36.00

BOURBON WHISKEY

Indian Hill	3 for $4.50	$32.00
Coon Hollow	3 for 4.50	32.00
Old Log Cabin	3 for 4.50	32.00
*Old Crow	3 for 4.50	32.00

*Convenient Drinking Cup Included

Phone SWIFT
ALgonquin 4-4231

All merchandise may be sampled before you buy.

GIN

	Quarts	fi Case	Case
High & Dry	3 for $2.25	$4.00	$7.75
Picadilly	3 for 3.00	5.25	10.25
Nicholson	3 for 3.00	5.25	10.25
Gibley's	3 for 3.25	6.25	12.25
Burnett's White Satin	3 for 3.25	6.25	12.25
"House of Lord's"	3 for 3.50	6.75	12.75
Holloway's	3 for 3.50	6.75	12.75
Berry Bros.	3 for 3.50	6.75	12.75
Booth's Ultra (sealed tins)	3 for 5.50	9.25	18.25

SCOTCH

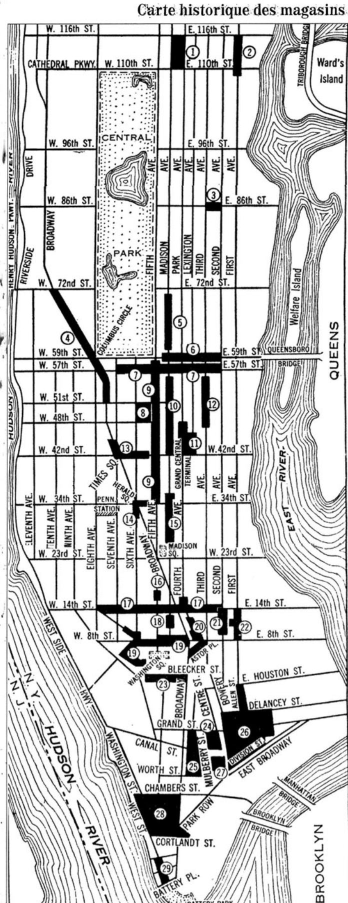
	Quarts		Case
Johnny Walker	$2.25	2 for $4.00	$22.00
Sandy Macdonald	2.25	2 for 4.00	22.00
Vat 69	2.25	2 for 4.00	22.00
Usher's Green Stripe	2.25	2 for 4.00	22.00
Teacher's Highland Cream 22.00	2.25		2 for 4.00
King George	2.25	2 for 4.00	22.00
Black & White	2.25	2 for 4.00	22.00
McCallum's Perfection	2.25	2 for 4.00	22.00
Peter Dawson	2.25	2 for 4.00	22.00

HIGH GRADE

Buchanan's Oval	$3.75	2 for $7.00	$40.00
Ne Plus Ultra	3.75	2 for 7.00	40.00
Lawson's Liqueur	3.75	2 for 7.00	40.00
Antiquary	3.75	2 for 7.00	40.00
(Guaranteed 20 yr. old Scotch)			
Dunbar's 40 oz.	6.00	2 for 11.50	58.00
Campbell's 40 oz.	6.00	2 for 11.50	58.00
Irish Whiskey	4.50	2 for 8.50	44.00

Reproduction d'une carte de Speakeasy

Carte historique des magasins de Manhattan

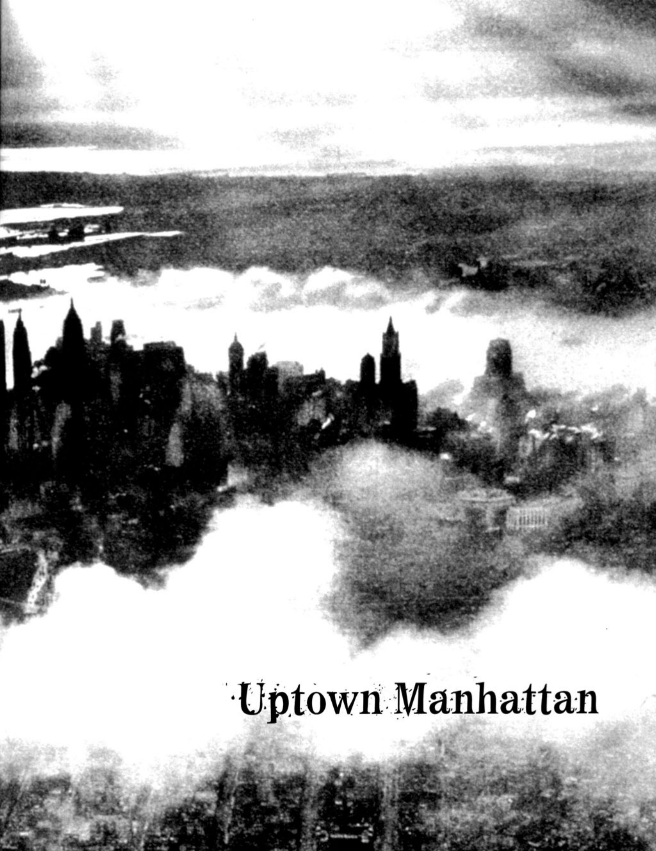


SHOPPING SECTIONS OF MANHATTAN

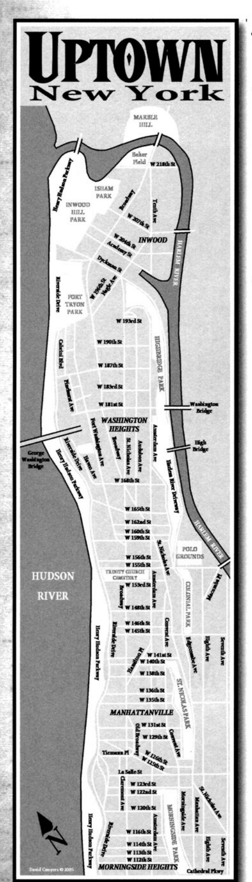
KEY

1. Spanish and Latin American Shops and Market
2. Italian Shops and Market
3. German Shops
4. Automobile Row
5. Antiques, Interior Decorations, and Apparel
6. Books, Antiques, and Curios
7. Art Galleries, Antiques, and Pianos
8. International Shops
9. Fifth Avenue Fashion Center
10. Men's Wear, Antiques, and Specialty Shops
11. Foreign and High Priced Cars, Boats and Sea-Going Equipment
12. Antiques and Curios. Office Furniture and Equipment
13. Popular Price Specialty Shops
14. Popular Price Department Stores
15. Floor Coverings and Draperies
16. Men's and Boys' Apparel
17. Low Price Retail Center
18. Auction Rooms
19. Art Shops
20. Secondhand Book Market and a Department Store
21. Russian Shops
22, 23, 24. Italian Pushcart Markets
25. Hardware and Machinery
26. Jewish and Italian Shopping Center
27. Chinese Shops
28. Washington Market, Imported Foods, Fireworks, Radios, Garden Supplies, Ecclesiastical Goods, and Jewelry
29. Syrian, Turkish, and Armenian Shops





Uptown Manhattan



Uptown Manhattan

New York est-elle la plus belle ville du monde ? C'est possible. Aucune nuit urbaine ne ressemble à celles d'ici. J'ai regardé dans la ville par les hautes fenêtres. C'est là que les grands bâtiments perdent leur réalité et acquièrent des pouvoirs magiques. Des carrés et des carrés de feu, découpés et pris dans l'éther. Voilà notre poésie, car nous avons soumis les étoiles à notre volonté.

Ezra Pound

Île de Manhattan

Durant les années 20, la population de l'île de Manhattan était composée d'un ample mélange social, culturel et ethnique qui en faisait le creuset de l'Amérique. L'île elle-même couvrait une superficie de plus de cinquante kilomètres carrés sur une forme oblongue d'une vingtaine de kilomètres de long pour moins de quatre kilomètres de large. Bien qu'aucune frontière naturelle ne divise l'île, les New-Yorkais y voient trois sections : Uptown, Midtown et Downtown. La plus vieille section de Manhattan est Downtown, à son extrémité sud, qui fut colonisée par les Hollandais au XVIIe siècle. Dans les décennies qui ont suivi, les petites fermes et les hameaux éparpillés sur l'île de Manhattan se sont développés et se sont combinés en une seule ville.

Sur bien des points, l'Upper Manhattan dans les années 20 est un modèle réduit de la Grande Pomme dans son ensemble. Avec des universités et des hôpitaux rassemblés sur le West Side, des appartements de classe moyenne alignés dans les rues du nord, des clubs de jazz et de danse explosant à Harlem, et des clapiers crasseux entourés d'usines sur l'East Side, presque tous les aspects de New York se retrouvent dans Uptown. Le gardien devrait insister sur les changements de paysage urbain lorsque les investigateurs visitent cet endroit, en décrivant les clapiers surpeuplés de Harlem et l'architecture grandiose des facultés, des instituts et des universités. Ces juxtapositions soudaines sont le cœur de l'atmosphère de cet échantillon de New York.

Washington Heights

Comme Morningside Heights tout proche, ce district contient de nombreuses institutions proéminentes formant des canyons artificiels le long des rues et des avenues. Des rangées de maisons bordent également les rues, bien que beaucoup seront démolies dans les années 20 pour être remplacées par des appartements pour la classe moyenne toujours plus nombreuse de la cité.

Columbia Presbyterian Medical Center

Broadway av. de la 165e rue à la 168e rue

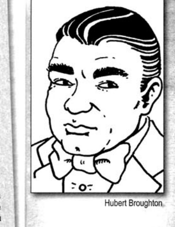
Ouvert au public en octobre 1928, le Columbia Presbyterian Medical Center couvre presque huit hectares, ce qui en fait le plus grand ensemble d'installations médicales et de recherches des États-Unis jusqu'à la fin des années 30. Les bâtiments sont typiques de l'architecture institutionnelle des années 20 : froide et efficace. Le Columbia Presbyterian Medical Center est un effort commun de l'université Columbia, du Groupe Hospitalier Presbytérien, de l'Hôpital Sloane pour Femmes, de l'Hôpital pour Nourrissons de New York et de l'Institut Neurologique. On trouve aussi à cet endroit l'Institut et Hôpital psychiatrique de l'État de New York, quoiqu'il ne soit pas associé aux quatre groupes précédents dans le centre médical. En attendant l'établissement d'une aile psychiatrique à l'hôpital Bellevue, c'est l'un des meilleurs endroits publics pour le traitement des troubles mentaux. Contrairement à l'Hôpital d'État de Manhattan pour les Aliénés sur Ward's Island, cette institution n'est ni surpeuplée, ni en mauvais état.

Hubert Broughton, Membre Proéminent de l'AGS

Hubert Broughton est un magnat de la presse à la retraite et un membre proéminent de l'American Geographical Society ; un membre qui finance une grande portion de ses projets. Peu après la Première Guerre mondiale, Hubert a vendu son journal, l'American Herald, et consacré sa vie à l'exploration et à la pensée. En termes plus pragmatiques, cela signifie qu'il s'est lavé les mains de l'encre qui les tachaient pour mieux gravir l'échelle sociale de New York en tant que mécène des sciences. Robert est un homme solide, la tête pleine de cheveux, qui grisonnent avec dignité. Il se considère comme bien éduqué, quoique son narcissisme éclipse les opinions de nombreux autres membres de l'AGS ; il doit son statut à sa généreuse contribution financière. Étant sûr de ses opinions et sujet aux esclandres, il qualifie tout projet qui ne hume pas la science conventionnelle de « sornettes ». De nombreux membres moins proéminents aiment à dire que « Si c'est des sornettes pour Broughton, c'est sans valeur pour l'AGS », puisque sans son appui, les fonds sont absents ou limités.

Les investigateurs souhaitant obtenir une faveur de Broughton doivent comprendre sa psychologie, ce qui est plus difficile qu'il ne paraît. Le millionnaire blasé est immunisé envers les compliments. Il informe tous ceux qui le flattent que « Certains des esprits les plus vifs de notre monde ont loué mon intelligence acérée et mes conseils avisés… », bien que ces compliments étaient certainement équivoques, s'ils ont même jamais existé. Il faut plus que de la flatterie pour amadouer Hubert Broughton. Si les investigateurs n'ont pas une renommée personnelle, alors il leur faudra employer celle des autres. Une réussite spéciale en d'Éloquence permet d'entrer dans les bonnes grâces de Broughton.

Les titres académiques sont également importants pour Broughton, tout comme les publications universitaires et les succès scientifiques. Les investigateurs espérant l'impressionner de cette façon doivent réussir un test de Statut académique ou de Crédit. Des investigateurs rusés peuvent apprendre une faiblesse de Broughton auprès de ses camarades de l'AGS, ou grâce à un test de Psychologie. Il souhaite participer à une expédition importante. Promettre de l'emmener le convainc rapidement, tant que l'expédition ne lui semble pas être des « sornettes ». S'ils suivent cette tactique, les investigateurs reçoivent un bonus de +25 % sur leurs tests d'Éloquence ou de Statut académique vis-à-vis de Broughton.



Hubert Broughton

Hubert Wade Brougton, membre proéminent, 51 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	20

Compétences

Comptabilité	75 %
Négociation	68 %
Business	60 %
Crédit	80 %
Baratin	45 %
Persuasion	35 %
Navigation	25 %

Combat

Revolver cal.38 chromé avec une poignée en ivoire 26 % dégâts 1d10

American Geographic Society

Broadway & 155e rue

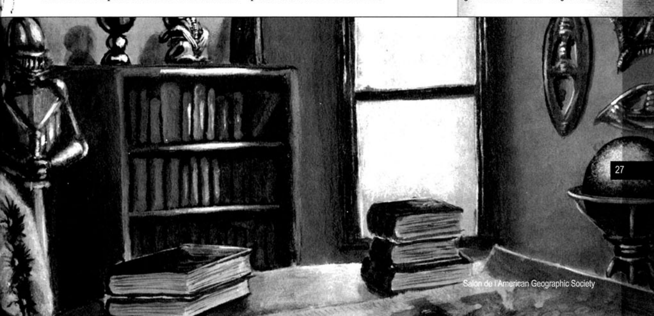
Consacré à l'exploration, la découverte et la recherche, l'American Geographic Society est une ressource utile pour les investigateurs. La Société, fondée en 1852, est respectée et estimée par de nombreux membres influents de l'aristocratie New-Yorkaise. Si les vastes bibliothèques et collection de cartes de la Société sont ouvertes au public, des membres proéminents de l'AGS ne tolèrent pas que les investigateurs vocifèrent à propos d'étranges races oubliées ou se lancent dans des recherches qui pourraient souiller la réputation honorable de la Société. Cela signifie que les investigateurs doivent garder secrète la véritable nature de leur travail de tous les membres de l'AGS, sauf ceux qui font preuve de la plus grande ouverture d'esprit. La Société fournit des fonds pour les expéditions et les projets de recherche méritoire et promettant de reculer les frontières de la science.

Les gens de l'*American Geographic Society* se réunissent deux fois par mois. Une donation est exigée pour adhérer à l'AGS.

Mausolée et cimetière de l'Église de La Trinité

Amsterdam av. & 153e rue

Le cimetière de La Trinité appartient à l'église de La Trinité (cf. page 78). Construite en 1915, la chapelle de style gothique américain surplombe l'un des plus grands cimetières de New York, qui date de 1843. Les pierres tombales portant des noms de familles new-yorkaises comme Astor ou Bleecker reposent parmi les arbres centenaires. Le cimetière a été utilisé pendant toutes les années 20.



Salon de l'American Geographic Society

Université de la ville de New York

Amsterdam av. de la 136e rue à la 140e rue

Fondée en 1849, cette université était gratuite pour les résidents de New York durant les années 20. Sur le campus se trouvent une faculté des Sciences et des Arts Libéraux, une École de Technologie, une École d'Éducation et une École de Commerce. De plus, en 1917, l'université autorisa les femmes à s'inscrire aux cours du soir, grossissant le corps étudiant et donnant aux femmes investigateurs des années 20 plus de latitude que dans d'autres cités de la même période.



Districts de Morningside Heights et de Manhattanville

Ces deux districts du Upper Manhattan, quoique semblables dans leur architecture éclectique et la prépondérance de bâtiments institutionnels, forment des zones aux caractères distincts dans les années 20. Dans ces districts s'étalent des universités et des séminaires théologiques, des hôpitaux et des églises. L'architecture est un mélange vieux de deux siècles de styles roman, gothique et colonial, avec un saupoudrage de grès brun. Ici, les investigateurs trouveront une aide intellectuelle, artistique, spirituelle et corporelle. La rivalité entre ses monuments d'érudition est intense, et provoque du mépris, et de bonnes vieilles amitiés à coups de couteaux dans le dos. Les investigateurs devront faire attention à éviter d'être jaugé comme des hérétiques scientifiques ou religieux. Comme presque partout ailleurs sur la Grande Pomme, la corruption graisse les roues des machines institutionnelles de ces districts, mais les accomplissements professionnels et la reconnaissance du public sont les meilleurs outils.

Manhassett Apartments

Broadway & 111e rue

Cet immeuble d'habitation fut construit peu après le changement de siècle, satisfaisant enfin la demande en logements de l'Upper Manhattan. Les appartements spacieux sont appréciés par la classe moyenne de la ville, et ils servent aussi de foyer à de nombreux professeurs de l'université Columbia. Si un investigateur souhaite se loger au Manhassett, il sera placé sur une longue liste d'attente. Un test réussi de Savoir urbain : New York mène rapidement un locataire potentiel à la conclusion que la corruption est le meilleur moyen de progresser rapidement sur la liste. De même, il faut réussir un test de Crédit avant qu'un appartement soit disponible.

Il y a de nombreux avantages à habiter dans le Manhassett. Les résidents ont facilement des contacts avec le réseau social de l'Upper Manhattan, et si un investigateur le désire, l'appartement peut devenir un outil précieux dans les négociations. Offrir un appartement à Manhattan achète bien des amis et des faveurs.

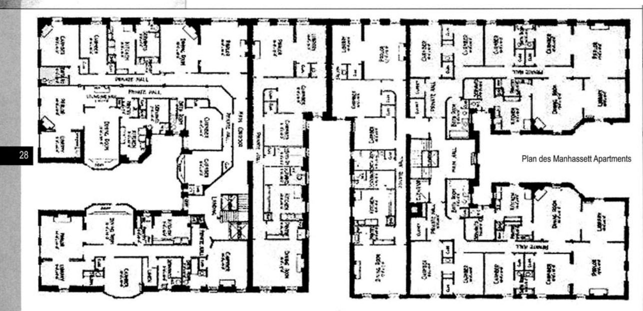


Manhassett Apartments

Tombe de Grant et Claremont Inn

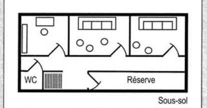
Riverside Drive

Juste au nord du Séminaire Théologique de l'Union, Riverside Drive se sépare en deux, enveloppant la tombe de Grant et Claremont Inn. Sur une colline se dresse l'imposant mausolée en marbre et en granit d'Ulysses S. Grant. À l'intérieur, dans des sarcophages,



Plan des Manhassett Apartments

Gray's Sheet Music



Mélodies obsédantes

Une interprétation parfaitement réussie d'Échos dans l'Espace crée une chanson aussi belle que singulière. Tous ceux qui l'entendent désirent l'entendre indéfiniment, à moins d'obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté. Une interprétation correcte du morceau fonctionne comme un sort de Contacter Tru'Nembra. L'interprète perd 1d6 points de Santé Mentale et 1 POU. À la fin du morceau, le Dieu Extérieur emplit l'esprit de l'artiste d'une mélodie écrasante, servant les besoins de Tru'Nembra. À partir de là, l'artiste désire entendre la musique du Dieu Extérieur au moins une fois par semaine, et jouera à nouveau la mélodie à moins obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté pour rompre le cycle. Chaque interprétation réussie induit à nouveau une perte de Santé Mentale et de POU jusqu'à ce que le personnage soit rendu fou ou que son POU soit réduit à zéro. Dans ce dernier cas, il perd sa volonté et l'ancien maestro passe son temps le regard dans le flou, marmonnant ou sifflant l'air maudit.

Aspects de Tru'Nembra, Rejeton du Dieu Extérieur

Les Aspects de Tru'Nembra sont des êtres immatériels, rien de plus que des ombres des sons qui résonnent dans l'esprit humain. Une fois que Tru'Nembra a été contact par l'intermédiaire d'Échos dans l'Espace, le serviteur obsédé du Dieu Extérieur a tendance à marmonner, siffler, chanter ou jouer sur un instrument des variations des sons inhumains qui occupent son esprit. Ces mélodies maléfiques sont les rejetons du Dieu Extérieur et sont, d'une certaine façon contagieuse. Tous ceux qui entendent ces mélodies d'outre-monde s'aperçoivent que leur esprit les retient à leur tour. C'est ainsi que le rejeton se transfère d'un humain à un autre, sous la forme d'un air frappant et obsédant. Une personne ayant le malheur d'être l'hôte d'un Aspect de Tru'Nembra est rapidement obsédée par une variation d'Échos dans l'Espace. Le rejeton est si tenace qu'il faut obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté pour l'expulser de son esprit. Chaque semaine de présence de l'aberration sonique provoque la perte de 1d3 points de Santé Mentale. De plus, l'hôte tente compulsivement de reproduire cette mélodie qui lui échappe, par tous les moyens possibles, bien que ce soit impossible. Cela continue jusqu'à ce que l'Aspect soit expulsé ou que l'hôte devienne fou.

reposent les restes du général Grant et de son épouse.

Plus au nord se trouve le manoir aux cadres blancs, construit en 1783, qui est maintenant un restaurant avec salle de danse et terrasse durant l'été. Le soir, l'auberge attire autant les touristes que les membres les plus grégaires des facultés et instituts des alentours.

École de Musique Juilliard

Claremont av., N° 120-130

Créée en 1920 par la Juilliard Musical Foundation, qui résultait du testament d'Augustus D. Juilliard, L'École de Musique Juilliard acquit rapidement la réputation d'une des meilleures écoles de musique de la nation. Avec un recrutement à la croissance rapide, Juilliard attira bientôt des étudiants de tous les États-Unis. Et avec son offre variée d'études musicales, les investigateurs trouveront sans peine un enseignant ou un étudiant ayant décelé la nature ésotérique de la musique et ses conséquences extraordinaires.

Gray's Sheet Music, Supplies and Repairs

N° 180 La Salle Street

Ce magasin pittoresque, fréquenté par les étudiants et les professeurs des environs, vend toute sorte de musique. La vaste sélection de partitions est populaire auprès des musiciens en herbe comme des compositeurs, qui recherchent avidement un nouveau son américain capable de lutter avec le Ragtime, le Blues ou le Jazz. À cause de ces aspirations, ce magasin autrefois ignoré est en pleine ascension. La demande pour des musiques plus exotiques et diverses a poussé le propriétaire de ce petit magasin à importer des compositions obscures de tous les coins du monde.

Le magasin compact est constitué de deux étages. Le rez-de-chaussée est rempli d'étagères de partitions, des fournitures de toutes sortes étant accrochées aux murs, avec les instruments que Gray a réparés et mis en vente. Le sous-sol accueille un atelier de réparation et deux salles de répétition pour les apprentis musiciens. C'est dans une de ces salles que Gray fait jouer *Échos dans l'Espace* a des prodiges potentiels, à condition qu'ils soient des virtuoses. Sous clef dans le sous-sol se trouvent des pièces détachées, d'autres cartons de partitions et une boîte en acier pour *Échos dans l'Espace*, la pièce aussi précieuse que dangereuse de Gray.

Université Columbia

Broadway av. & 116e rue

Avant la révolution américaine, l'université Columbia était connue sous le nom de King's College. Établie en 1754, c'est l'une des plus vieilles universités de New York. Dans les années 20, l'université pré-Américaine s'était déployée sur plus de soixante bâtiments, allant de simples édifices en briques rouges à une architecture de style roman. De plus, Columbia avait étendu son curriculum d'arts libéraux pour inclure des écoles de médecine, d'architecture, de dentistes, d'opticiens, d'ingénieurs, de commerce, d'architecture, de bibliothécaire, de journalisme, de science politique et de philosophie. Le campus de l'université comprend le Teachers College, le Barnard College, le College of Pharmacy et le College of Physicians and Surgeons. Quoique le Séminaire Théologique de l'Union soit associé à l'université Columbia, il dispose d'une administration indépendante. De plus, l'uni-



Derrick Gray

Derrick Gray, Fidèle de Tru'Nembra et propriétaire of Gray's Music, 47 ans

Derrick Gray a ouvert son affaire en 1915. Les débuts furent difficiles, mais quand Juilliard a été fondé tout à côté, ses profits ont aussitôt été multipliés. Désirant entretenir cette tendance, Gray a consulté tous azimuts, depuis les experts de musicologie jusqu'aux musiciens folkloriques, à la recherche de nouvelles mélodies. Ses prospections extensives ont fini par l'amener en possession d'un morceau appelé *Échos dans l'Espace*, composé par Rudolph Garret, un adorateur de Tru'Nembra. À la grande frustration de Gray, l'interprétation de la composition complète lui échappait. Ses talents convenaient mieux à la réparation des instruments qu'à la maîtrise de leur jeu. Il n'était capable d'invoquer les sombres mélodies de la composition que d'une façon spectaculairement médiocre. La frustration engendrée par son absence de talent musical et le désir ardent instillé par le morceau de l'entendre dans toute sa gloire lui a lentement détérioré l'esprit. Pourtant, Gray convoite les faveurs du Dieu Extérieur, et il s'est consacré à la découverte d'un talent à la hauteur de Tru'Nembra. Dans l'espoir de découvrir un tel prodige, Gray fournit le morceau obsédant à tout musicien ou compositeur ambitieux ayant au moins 65 % en Pratique Artistique : musique.

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Pratique Artistique : musique	48 %
Négociation	55 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Baratin	20 %
Métier : réparation d'instruments de musique	65 %
Sciences occultes	20 %
Persuasion	40 %



Karl Sappington

Professeur Sappington, professeur associé de Lettres Classiques, 45 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	8
Santé Mentale	60

Compétences

Savoir académique	22 %
Statut académique	14 %
Sciences humaines : archéologie	17 %
Éloquence	40 %
Crédit	40 %
Lettres classiques	60 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Folklore	20 %
Bibliothèque	65 %
Sciences occultes	35 %
Persuasion	50 %
Psychologie	38 %

Langues

Grec ancien	30 %
Allemand	40 %
Latin	47 %



Université Columbia dans Uptown Manhattan

versité Columbia des années 20 n'appliquait pas la ségrégation dans ses classes, en faisant une université plus progressiste que la plupart de celles des États-Unis à cette époque.

Les investigateurs peuvent s'inscrire à Columbia pour apprendre de nouvelles compétences ou pour améliorer des compétences existantes. Cela nécessite un an d'étude dans un domaine précis. Des compétences nouvelles gagnent 1d6 pour cent après la première année, et les compétences existantes 1d10 pour cent. Toutefois, les personnages doivent toujours suivre les règles de l'*Appel de Cthulhu* concernant la progression des compétences. De plus, les investigateurs peuvent utiliser les ressources de l'université pour les aider dans leurs recherches. Le gardien peut employer les ressources et le personnel de Columbia à sa convenance.

Morningside Park et Allée de la Cathédrale

110e rue à 123e rue

Ce charmant parc a été construit sur l'un des promontoires du district de Morningside Heights, bordant Morningside Drive à l'ouest. Au point culminant du parc se dresse un demi-cercle de bancs en pierre polie entourant une grande statue de bronze de Carl Schurtz,

Professeur Sappington, professeur associé de Lettres Classiques à l'université Columbia

Ce pédant sec et poussiéreux est l'auteur de livres qui pourraient attirer l'attention des investigateurs : *Les Cultes oubliés de Rome* et *Magie ancienne en Thessalie*. Bien qu'hésitant à discuter ouvertement du Mythe de Cthulhu, si les investigateurs réussissent un test combiné de Mythe de Cthulhu et de Persuasion, le Professeur Sappington peut leur fournir des conseils avisés sur les anciens cultes de Nyarlathotep et Shub-Niggurath. N'ayant pas encore de chaire, Sappington est réticent à aider publiquement les investigateurs ; mais une fois qu'ils auront acquis sa confiance, il travaillera assidûment en coulisse, faisant des recherches et employant les moyens à sa disposition à l'université et ailleurs. Cependant, si l'attention du public est attirée sur les investigateurs par les journaux, la rumeur ou d'autres biais, le professeur prendra immédiatement ses distances, évitant de les contacter jusqu'à ce qu'ils soient sortis du feu de la rampe.

À cause de sa peur des arbres (dendrophobia), une phobie qui est apparue après une rencontre terrifiante avec un sombre rejeton, Sappington évite les zones rurales autant que possible. Il fuit Morningside Park à tout prix, pourtant un lieu de dîner apprécié par de nombreux professeurs.

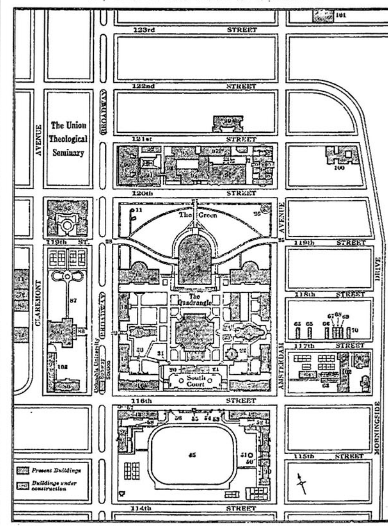
Professeur Pearson, professeur de Littérature Médiévale à l'université Columbia

Rudolph Pearson n'est pas un New-Yorkais de souche. Il vient d'une petite ville de Caroline du Nord : West Jefferson. Il s'est installé dans la Grande Pomme en 1920, et il a eu beaucoup de mal à s'habituer au style de vie compressée de la cité. Il regrette les champs et les montagnes de sa ville natale, mais il pense avant tout à sa carrière.

Après plusieurs années dans la cité, il a appris ses nombreux secrets : son obsession pour l'argent, sa soif de pouvoir et son aveuglement envers les miséreux. Il a aussi appris des choses bien plus sombres, inimaginables et horrifiantes. Pearson est de loin le meilleur expert de New York sur une colonie particulière de goules qui réside sous la métropole tentaculaire. En fait, il est peut-être même le seul expert. Ses expériences l'ont également mené dans des recoins de l'existence jusqu'ici inconnus, où il a appris que d'autres choses effrayantes existent dans la ville. Les investigateurs dans le besoin trouveront certainement Pearson utile. Toutefois, il y a un prix à payer pour son assistance. Il a assez souvent tendance à « professer », faisant des discours sur n'importe quel sujet lui passant à l'esprit. Cependant, les investigateurs doivent supporter ses longues diatribes. S'ils laissent parler leur impatience et l'interrompent, il leur suggérera de trouver de l'aide ailleurs.

Des investigateurs persuasifs seront récompensés de son aide. Bien qu'il préfère lire à se faufiler dans les allées sombres et les quartiers décrépits de la cité, il ose sortir quand cela peut lui apprendre quelque chose de neuf.

Carte de l'Université de Columbia



QUADRANGLE
1. Library
2. Kent
3. Philosophy
4. East
5. St. Paul's Chapel
6. Fayerweather
7. Avery
8. Schermerhorn
9. University
11. Wilde Observatory
12. Havemeyer
13. Engineering
14. Earl
15. Mines
16. School of Business
20. Statue of Alma Mater
21. Class of 1881 Flag Staff
22. Class of 1887 Well Head
23. Class of 1886 Exedra
24. Class of '93 Chapel Bell
25. Class of 1888 Gate
26. Statue of Great God Pan
27. Class of 1882 Gates
28. Mapes Gates
20. Class of 1801 Gates
30. Meunier's Hammerman 1889 Mines Class Gift
31. Lafayette Post Flag Pole

SOUTH FIELD
40. Livingston
41. Hartley
42. Hamilton
43. Journalism
44. Furnaid
45. Athletic Field
50. 1906 Clock
51. Van Amringe Memorial
52. Hamilton Statue
53. Mitchell Memorial
54. Rives Memorial Steps
55. Class of 1885 Sun Dial
56. Class of 1884 and 1889 Tablet
57. Class of 1890 Pylon
58. Jefferson Statue

EAST FIELD
60. President's House
61. Faculty House
102. Johnson Hall
62. Botany Greenhouse
63. Agricultural Greenhouse
64. Crocker Institute
65. College Entrance Bd.
66. Columbia House
67. Dean Hawkes
68. Chaplain Knox
69. Maison Française
70. Carnegie Endowment

CLAREMONT AVENUE
71. DeWitt Clinton
72. Morris
73. Tompkins

BARNARD COLLEGE
80. Brooks
82. Students
82. Brickenhoff
83. Milbank
84. Fiske
85. John Jay
86. Helen Hartley Jenkin Geer Memorial Gate
87. Milbank Quadrangle
103. New Residence Hall

TEACHERS COLLEGE
90. Horace Mann School
91. Thompson Building
92. Annex
93. Milbank Chapel
94. Main Building
95. Macy
96. Russell Hall
97. Grace Dodge
98. Whittier
99. Bancroft
100. Seth Low
101. Lincoln School



Rudolph Pearson

Professeur Pearson, professeur de Littérature Médiévale, 42 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	65

Compétences

Savoir académique	26 %
Statut académique	21 %
Éloquence	48 %
Pratique artistique : écriture	65 %
Crédit	42 %
Mythe de Cthulhu	24 %
Folklore	23 %
Bibliothèque	72 %
Littérature	81 %
Sciences occultes	20 %
Persuasion	52 %
Psychologie	41 %
Philosophie et religion	35 %

Langues

Grec ancien	25 %
Latin	57 %



Nelly Webber

Nelly « Gardienne des Rayonnages » Webber, bibliothécaire, 32 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	-1D4
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétences

Savoir académique	17 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	3 %
- archéologie	5 %
Crédit	30 %
Folklore	25 %
Sciences de la terre : géologie	7 %
Se cacher	21 %
Sciences humaines : histoire	35 %
Droit	20 %
Bibliothèque	70 %
Littérature	35 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	20 %
Philosophie et religion	20 %
Sciences formelles : physique	15 %
Discrétion	25 %
Trouver Objet Caché	28 %

Langues

Français	25 %
Allemand	33 %
Latin	22 %

Nelly « Gardienne des Rayonnages » Webber, bibliothécaire

Le personnel de l'université Columbia a surnommé Nelly Webber la « Gardienne des Rayonnages » à cause de son application stricte du règlement de l'université en matière de prêt de livres et de documents. La paperasse est toujours le premier sujet qu'évoque Nelly. Sans son incroyable capacité pour retrouver des textes obscurs et des références utiles plus rapidement que ses confrères, la plupart des enseignants l'éviteraient. Elle peut être utile aux investigateurs s'ils sont employés ou inscrits à l'université, ou s'ils réussissent un test de Persuasion ou de Baratin divisé par deux pour l'en convaincre. Lorsqu'elle aide un investigateur, sa compétence et sa grande mémoire ajoutent un bonus de +15 % aux tests de Bibliothèque. Elle est sceptique, douée pour percer les mensonges et il est difficile de s'en faire une amie une fois qu'elle a compris qu'on a essayé de l'abuser.

un général de la guerre de Sécession. Un chemin sinuant taillé dans les pierres de l'escarpement mène de la 116e rue au parc.

Église Notre Dame de Lourdes

Morningside Drive & 114e rue

Construite dans un style renaissance français, et donnant ses messes en français, cette église est appréciée par les étudiants de langue. À l'intérieur, une magnifique grotte creusée dans la roche du promontoire de Morningside attire de nombreux badauds dans l'église. Mme Geraldine Redmond a offert le terrain pour l'église, et a également fait construire la grotte en témoignage de sa foi après que son fils a été guéri d'une maladie à l'église Notre Dame en France.

Harlem

Flanquée par la crête de Morningside Heights à l'ouest et la rivière Harlem à l'est se trouve la vallée de Manhattan connue comme Harlem. Colonisée par les Hollandais en 1658, sa terre riche portait autrefois plusieurs fermes prospères. Durant cette période, Nieuw Haarlem (la Nouvelle-Harlem) existait en périphérie de la colonie de Manhattan, à peine reliée par une piste indienne longue d'une quinzaine de kilomètres qui devint plus tard Broadway Avenue.

Dans les années 20, les cultures abondantes s'étaient transformées en une masse pitoyable de clapiers, de vieux appartements, de petits magasins quelconques et de boîtes de nuit animées. Dans les années suivant la Révolution américaine, Harlem était devenu un quartier résidentiel aisé, pleine de manoirs et de maisons individuelles. Vers la fin des années 1880, quand l'immigration vers les États-Unis connaissait son apogée, de nombreux immigrants s'installèrent dans les bordures moins développées du district. En 1900, quand New York connut un creux dans les ventes d'immobilier, de nombreux noirs américains et immigrants emménagèrent dans le quartier.

Le Harlem des années 1920 est principalement un quartier encombré par les usines sur

Parler l'Harlemois

Durant les années 20, Harlem a développé un argot propre qui fut populaire chez nombre d'habitants et de visiteurs des points chauds du district. Même si les investigateurs sont habitués à l'argot des années 20, ils doivent faire un test de Langue Maternelle pour comprendre une personne leur parlant en Harlemois.

Harlemois des années 20

Pas-à-moi : sans valeur, pas bon
Boogy : Noir. Dérivé de l'expression "Booker T." Souvent utilisé comme une insulte.
Garçon : ami proche, camarade.
Amener de la boue : Obtenir des résultats décevants ; amener une personne de la mauvaise classe sociale à une fête.
Bosse bosselée : souvent hurlé lors d'une danse, en ondulant des hanches.
Broyer bas : fumer de la marijuana
Prendre l'air, se soulever : partir vite et dans l'urgence.
Chorine : une chanteuse dans les chœurs.
Chorat : un chanteur dans les chœurs.
Nuage : cf. Boogy.
Corbeau : cf. Boogy.
Fignard : personne agissant de façon hautaine ; ou personne se comportant comme un blanc.
Chien : décrit une personne ou un événement étrange ou extraordinaire. Par exemple « Quel chien. » ou « C'est pas un chien ? »
Fée : présumé blanc ; blanc.
Poussière du bonheur : cocaïne.
Gigue : habituellement associé à l'amour, ou à l'amour à court terme ; paroles prononcées dans l'intention de flatter.
Gigueur : une personne parlant la gigue.
T.C. : technicien de Cuisine ; femme au foyer, servante.
Seigneur de ce jour ! : une remarque d'émerveillement.
Boue : fait généralement référence à une personne détestée. cf. Amener de la boue.
Ofée : cf. fée.
Oh, non, non ! : exprime l'admiration.
Oscar : personne idiote ou faisant une remarque idiote.
Panatela : cigarette de marijuana.
Arracher : sortir du lot ; réussir.
Précédant : personne qui fait trop de suppositions ; prendre avantage d'une situation ; un avertissement. Par exemple, une personne prenant le siège d'une autre dans une boîte pourrait s'entendre dire « Ne soit pas trop précédant. »
En mettre un : parler à la police ou à l'ennemi (ce qui est souvent la même chose) ; ou dénoncer une personne.
Rat : opposé de fignard ; inélégant.
Caban : cigarette de marijuana.
Chien salé : variante plus intense de Chien ; voir Chien.
M'voir partir : aider ; payer pour quelque chose, généralement dans une demande. Par exemple, « Tu m'vois partir pour le repas ? » signifie « Veux-tu me payer le repas ? »
Glisser : faire une plaisanterie.
Fumer sur quelque chose : examiner. « Je fumerai là-dessus. »
Oiseau des neiges : personne prenant de la cocaïne
Carriole-cahots : une automobile, généralement une Ford.
Piaule à thé : endroit où l'on fume de la marihuana.
L'Homme : désigne l'autorité.
C'est rien du tout : signale un accord ; vient généralement en réponse à une affirmation agréable.
Tic(s) : courte mesure de temps ; un instant. Par exemple « Tu as quelques tics ? » signifie « Tu as un moment ? »

HARLEM
New York

W 151st St
W 150th St
W 149th St
Macombs Pl
Bradhurst Ave
Edgecombe Ave
St Nicolas Ave
W 145th St
W 143rd St
W 142nd St
W 140th St
W 139th St
W 138th St
W 137th St
W 136th St
W 135th St
W 134th St
ST NICOLAS PARK
Edgecombe Ave
HARLEM RIVER
N

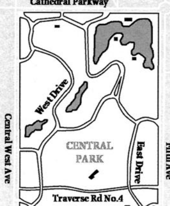
BLACK HARLEM

W 132nd St
W 131st St
Covent Ave
St Nicolas Terrace
St Nicolas Ave
Fifth Ave
Madison Ave
Park Ave
W 128th St
E 128th St
W 126th St
W 125th St
E 126th St
E 125th St
RANDALL'S ISLAND
Seventh Ave
Lenox Ave
MOUNT MORRIS PARK
St Nicolas Ave
Eighth Ave
Morningside Ave
MORNINGSIDE PARK
Morningside Drive
First Ave
Pleasant Ave

ITALIAN HARLEM

SPANISH ITALIAN

W 116th St
W 115th St
W 114th St
E 116th St
E 115th St
E 114th St
W 111th St
E 111th St
Cathedral Parkway
E 110th St

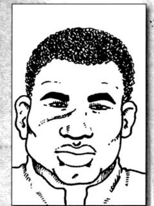


E 106th St

YORKVILLE

Columbus Ave
Central West Ave
Fifth Ave
Madison Ave
Park Ave
Lexington Ave
Third Ave
Second Ave
First Ave
Pleasant Ave
EAST RIVER
WARD'S ISLAND
E 96th St

David Conyers © 2005



Isadore Merrit

Isadore Merrit, portier de clandé, 28 ans

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Éloquence	66 %
Négociation	10 %
Dissimulation	20 %
Athlétisme	25 %
Paris	58 %
Se Cacher	22 %
Trouver Objet Caché	42 %

Combat

Bagarre	72 %	dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	43 %	dég. spécial
Gourdin	45 %	dég. 1d6 + Impact
Couteau	48 %	dég. 1d4 +2 + Impact

Invitation à l'ouverture de la Tour sombre



Nous dédions cette tour aux esthètes. Ce groupe culturel de jeunes négros écrivains, sculpteurs, musiciens, compositeurs et leurs amis. Un endroit calme d'un charme particulier. Un lieu de rendez-vous où ils seront à l'aise pour partager quelques amuse-gueules dans une atmosphère plaisante et intéressante. Seuls les membres et leurs invités seront acceptés. Si vous choisissez d'être l'un d'entre nous, vous voudrez bien vous enregistrer à votre première visite à la « Tour sombre ». Un dollar l'année. Ouvert de neuf heures du soir jusqu'au matin.

La vie à Harlem

Fêtes de loyer

Les loyers dans Harlem étant parfois cinquante pour cent plus élevés qu'ailleurs à New York, les Harlemois avaient souvent recours à des solutions originales pour trouver de l'argent. La fête de loyer était l'une d'entre elle. Une fête de loyer avait généralement lieu le samedi ou le jeudi, soirées de repos traditionnel du personnel de maison, bien qu'elles puissent se tenir à n'importe quel jour. Les prospectus étaient distribués dans la rue, après avoir été imprimés sur des rotatives ambulantes portées par des charrettes. Les fêtards payaient un droit d'entrée compris entre 10 et 50 cents pour une soirée de musique, de nourriture et d'amusement. Des musiciens du coin arrivaient souvent toute la nuit, remplissant les appartements tassés et éclairés de rouge d'une musique qui débordait dans les allées et les rues. Les fêtes les plus bon marché utilisaient des phonographes ou des radios, ou un pianiste à 5 dollars. L'air était saturé d'odeurs de nourriture et du bruit des rires. Le gin maison et le rye servis en « courts » (un huitième de litre) ajoutait à l'ambiance, tout comme les concours de danse, les jeux de carte et le craps.

Lits chauds

Un autre moyen de payer les loyers élevés de Harlem était de partager les appartements. Parfois, deux à six personnes vivaient dans un appartement à une seule pièce, se partageant moitié moins de lit. Cela signifiait que dès qu'un habitant quittait l'appartement pour travailler, un autre, travaillant à un autre quart, arrivait pour dormir dans le lit encore chaud.

la rive, les dépôts ferroviaires, les clapiers surpeuplés et des allées sordides, refuges des truands. Pourtant, certaines sections du district, comme Sugar Hill, possède de belles maisons appartenant à des médecins ou des avocats.

Comme Greenwich, Harlem est une ville dans la ville, et aussi diverse que la Grande Pomme elle-même. Historiquement, Harlem était divisée en Italian Harlem (Little Italy), Black Harlem (Little Africa) et Spanish Harlem. Bien que chacune de ces sections ait ses propres caractéristiques, l'intérêt de Harlem pendant les années 20 se trouve plutôt à Black Harlem, la partie du district où a commencé le bouillonnement artistique et culturel appelé la Renaissance de Harlem.

Black Harlem

Black Harlem, ou « Negro Harlem » comme on l'appelait parfois dans les années 20, est peut-être la partie de Harlem la plus connue dans le monde. C'est là que le jazz, le blues et les clubs de danse ont prospéré, où les salles de billard miteuses et les clapiers délabrés se partageaient les rues avec les magasins et les églises. Durant les années 20, cet endroit abritait la plus grande population de noirs américains des États-Unis. Contrairement à d'autres parties de la ville, à Harlem, les noirs américains peuvent louer des appartements ou acheter des maisons, quoique les prix soient grandement gonflés à cette occasion. Bien que la menace des lois Jim Crow plane toujours, elle est réduite à Harlem. Pour beaucoup de noirs dans les années 20, Harlem présente une opportunité de produire un art et de se créer une culture, opportunité absente ailleurs en Amérique.

Harlem n'était pas réservée aux noirs pour autant. Durant les années 1920 et 1930, de nombreux Américains blancs visitèrent Harlem pour s'y distraire. La plupart des clubs populaires appartenaient à des blancs, et une grande partie d'entre eux refusait l'entrée aux clients noirs, bien qu'ils aient des employés noirs. Harlem a une aura d'exotisme et de danger, du moins pour les blancs qui visitent le district.

Sugar Hill

Dans la partie nord-ouest de Harlem, bordant Colonial Park, se trouve le quartier aisé que les Harlemois appellent Sugar Hill. Les habitants de ces rues propres et bordées d'arbres sont fortunés, prospères et parfois célèbres. Les avenues sont encadrées par des immeubles d'appartements élégants et des maisons de famille. L'aspect usé et surpeuplé de la Vallée est totalement absent.

La Vallée

Un amas de clapiers crasseux, d'églises à devanture, de magasins, de clandés et de salles de billard compose la partie de Harlem désignée sous le nom de Vallée. Dans les rues, on croise des vendeurs à la sauvette proposant de la nourriture et des fruits, des kiosques à journaux et parfois une table où est posée un plateau d'échec ou de dames. Après les années 30, les frontières de la Vallée se sont étendues, mais durant l'Âge du Jazz, elle était confinée entre la 130ᵉ et la 140ᵉ rue, à l'est de la 7ᵉ Avenue.

Cotton Club

Lenox av., 140ᵉ rue ouest, N° 644

Ouvert en 1923, le Cotton Club était l'un des lieux populaires de la nuit harlemoise, avec le Savoy sur Lenox, au-dessus de la 140ᵉ rue et le Small's Paradise sur la 7ᵉ Avenue, sous la 135ᵉ rue. La bonne société de New York et celle venant d'aussi loin que Londres visitait ce club extravagant pour faire l'expérience de la « fraîcheur » de Harlem. Tenu par le mafieux new-yorkais Oweny Madden, le club servait de point central pour des opérations de contrebande et comme moyen « sûr » d'éprouver la culture exotique de Harlem. Durant ses jours de gloire, de nombreux artistes célèbres se produisirent au Cotton Club, dont Duke Ellington, Cab Calloway, Ethel Waters et Adelaide Hall. La longue piste de danse, disposée devant l'estrade de l'orchestre, était bordée sur trois côtés par des tables circulaires nappées de lin blanc. Le spectacle est permanent durant les heures d'ouverture. La danse et la musique font vibrer la salle et attirent l'attention des clients vers le centre du club.

Deux tests, un de Crédit et un autre de Volonté, sont nécessaires pour tous les investigateurs souhaitant entrer dans le Cotton Club, à moins qu'ils aient un contact bien placé parmi les employés du club. Une fois à l'intérieur, les investigateurs peuvent tenter d'aborder des membres de la bonne société de New York.

En 1929, ce haut lieu de la nuit fut acheté par Oweny Madden, un contrebandier new-yorkais qui avait été libéré sur parole d'une condamnation pour meurtre en 1923. Après avoir acquis le club, Oweny le déplaça sur la 142e rue et Lenox Avenue. Sa clientèle habituelle resta fidèle au club, mais s'y ajoutèrent quelques gangsters notoires comme Dutch Schultz et Lucky Luciano.

Église Baptiste Abyssinienne

138e rue ouest, N° 132

Avec plus de 10 000 membres, ce bâtiment de pierre bleue est l'église la plus renommée de Harlem. Construites en 1923, l'église et ses annexes accueillent la plus grande congrégation baptiste de la nation. Les messes hebdomadaires ne sont pas soumises à la ségrégation. C'est ce refus qui inspira la fondation de l'Église en 1808. L'église baptiste abyssinienne soutient également de nombreux programmes d'aide à la communauté, apportant nourriture, vêtement et éducation aux résidents de Harlem.

Hôpital de Harlem, Lenox av.

Entre la 136e rue et la 137e rue

L'Hôpital de Harlem a ouvert en 1887 comme une extension de l'Hôpital de Bellevue. En 1907, le bâtiment en bois de cinquante chambres fut remplacé par un hôpital en pierre de cent cinquante chambres disposant d'installations complètes. Durant les années 20, l'Hôpital de Harlem était le seul employant des docteurs et des infirmières noirs. C'était aussi le seul hôpital de New York à avoir un programme de formation d'infirmières pour noirs.

La Tour sombre

136e rue ouest, N° 108-110

Le manoir de l'aristocrate de Harlem A'Lelia Walker est une destination favorite de nombreux artistes et écrivains du district. De multiples fêtes et célébrations y furent données entre 1928 et 1929. Avant 1928, les soirées de Walker avaient lieu à une autre adresse, un manoir à Irvington, NY, à une vingtaine de kilomètres au nord de Harlem, sur le bord de l'Hudson. Les deux maisons étaient savamment décorées avec de riches meubles importés et des peintures et sculptures d'artistes de Harlem.

Les invités et les membres de la Tour peuvent se rassembler au rez-de-chaussée pour écouter de la musique et boire, où se retirer dans la bibliothèque de l'étage pour discuter, lire ou jouer à des jeux de société. En réussissant des tests de Volonté, les investigateurs peuvent rencontrer des artistes, des musiciens et des écrivains établis, ou prometteurs, de Harlem. Si un investigateur impressionne le contact avec un test sous Pratique Artistique divisé par deux de n'importe quelle spécialité, il pose alors les bases d'une amitié. Après six mois, l'investigateur obtiendra une augmentation ponctuelle de 10 % dans la spécialité utilisée. Un investigateur ne peut pas recevoir ce bonus si sa compétence est déjà plus élevée que celle de son contact, ou s'il a déjà bénéficié de ce bonus.

A'Lelia Walker, hôtesse de Harlem

Philanthrope et intellectuelle bien-aimée de Harlem, Walker consacra sa vie à la promotion de la culture noire. Dans les années 20, elle était une meneuse dans ce qui serait plus tard appelé la Renaissance de Harlem. Elle finançait ses projets et ses fêtes grâce à l'héritage de sa mère, Madame C. J. Walker, un entrepreneur dans le domaine capillaire, vendant notamment un remède contre la calvitie.

Les investigateurs peuvent rencontrer la millionnaire d'un mètre quatre-vingt, portant une robe sophistiquée, à l'une de ses fêtes ou charité. Souhaitant aider l'art et la culture noire, A'Lelia peut être un contact influent, à condition que les investigateurs sachent la convaincre qu'ils partagent sincèrement ses intérêts. Son amitié ouvre tout un réseau de contacts dans Harlem, et permet également aux investigateurs blancs de s'affranchir des pénalités de méfiance raciale décrites dans la section *La Renaissance de Harlem et la question raciale* du chapitre I.



A'Leiia Walker

A'Lelia Walker, hôtesse de Harlem, 1900-1931

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Comptabilité	30 %
Business	55 %
Crédit	70 %
Folklore	38 %
Bibliothèque	40 %
Littérature	48 %
Sciences occultes	10 %
Persuasion	48 %
Psychologie	15 %
Trouver Objet Caché	30 %

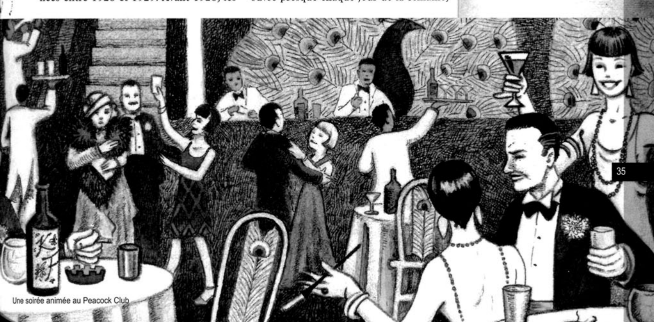
Langues

Grec ancien	30 %
Allemand	40 %
Latin	47 %

Peacock Club

Lenox av., N° 2266

Un haut lieu de la nuit à Harlem, ce club ouvre presque chaque jour de la semaine,



Une soirée animée au Peacock Club


Isadore Merrit

Henry Longfellow, propriétaire de salle de billard, 41 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	30

Compétences

Comptabilité	22 %
Négociation	28 %
Business	35 %
Savoir Urbain : New York	44 %
Dissimulation	20 %
Crédit	20 %
Athlétisme	24 %
Persuasion	33 %
Trouver Objet Caché	42 %

Combat

Revolver cal.38	46 %	dégâts 1d10
Bagarre	56 %	dégâts 1d3 + Impact

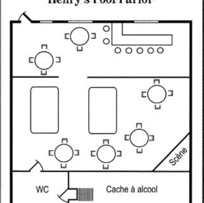
ouvrant ses portes à 17 heures et les fermant à 2 heures du matin. Il compte mille deux cents places assises et un vaste espace pour la danse, les spectacles et l'orchestre. Comme la majorité des clubs de Harlem appartenant à des blancs, on n'a pas rechigné à la dépense. Des fresques brillantes ornent les murs, représentant des paons de quatre mètres de long, affichant leur plumage dans toute sa gloire, moucheté d'éclats de verre teinté. Des chandeliers pendant dans la pénombre du plafond, au-dessus de deux cents tables rondes couvertes de nappes de lin d'un blanc impeccable. À chaque extrémité du club se trouvent des scènes pour orchestres. Cela signifie que la musique ne s'arrête jamais au Peacock Club. Quand un groupe est en pause, l'autre fait résonner les airs à la mode.

Les investigateurs souhaitant entrer dans le Peacock Club après 19 heures doivent réussir un test de Volonté. Un seul test doit être effectué pour le groupe, mais on peut choisir la plus grande Volonté. En cas d'échec, l'établissement est plein. Ils peuvent réessayer toutes les heures, mais il y a un malus cumulatif de 10 % par heure après 19 heures. Un investigateur peut également jouer de son influence si on lui refuse l'entrée. Tout investigateur vivant à New York depuis au moins six mois peut faire un test de Crédit par nuit. En cas de succès, le portier le reconnaît et le laisse passer. De même, une carte portant le nom d'un Harlemois influent ou d'une personnalité associée au club permet d'entrer instantanément.

Bamboo Inn

7 th av., entre 133e rue ouest et 134e rue ouest, N° 2389

Ouvert en 1923, ce restaurant et dancing chinois est un passage obligé pour la bonne société harlemoise. Il entretient une ambiance tamisée, bien que la boule-miroir suspendue au-dessus de sa piste de danse projette des éclats de lumières dans toute la salle. Les garçons chinois réservés servent une clientèle bien habillée, composée de docteurs, d'avocats et d'autres professions libérales, souvent accompagnés par des mannequins de magazine. Un balcon surplombant la piste de danse est réservé aux clients importants.



Arbre de l'Espoir

7 th av. et 131e rue ouest

Au coin de la 7e Avenue et de la 131e rue, l'Arbre de l'Espoir se dresse vers le ciel. Ce lieu populaire de Harlem est supposé posséder des pouvoirs magiques. Les acteurs, les musiciens et les écrivains rendent parfois visite à l'arbre lorsqu'ils n'ont pas de travail. On dit que le toucher ou l'embrasser porte bonheur. Beaucoup de Harlemois appellent cet endroit « le Coin ». Les musiciens au chômage jouent souvent ici, dans l'espoir de gagner un peu d'argent.

Sugar Cane (bar clandestin)

5e Avenue et 135e rue ouest

C'est l'un des fameux clandés « noirs et bronzé » de Harlem, fréquenté par des fêtards de classe ouvrière et de toutes les races. La cave de huit mètres par quarante accueille généralement un groupe de trois musiciens, parfois accompagné par une chanteuse mélancolique. Il contient également une poignée de tables en bois délabrées, et jusqu'à une centaine d'invités. Ouvrant dans la soirée et toujours vaillant quand le soleil se lève à l'horizon le matin suivant, la foule tapageuse boit, chante et danse dans ce sous-sol confiné et humide. En haut d'un escalier étroit est assis un portier qui inspecte les arrivants par un judas avant de tirer une chaîne pour les laisser entrer.

Occasionnellement, des musiciens professionnels des boîtes de nuit environnantes passent après 3 heures du matin, heure de fermeture des cabarets respectables. Ils se joignent au tumulte, jouant du jazz pour les fêtards, qui leur jettent des billets s'ils apprécient le spectacle.

Lorsque les investigateurs visitent le Sugar Cane pour la première fois et s'ils ne sont pas accompagnés par un client régulier, ils doivent soit connaître le mot de passe ou user de Baratin auprès du portier. Donner les noms de quelques clients populaires augmente leurs chances, à moins qu'ils n'obtiennent 95-00 ; ce résultat fait que le portier envoie un gang de brutes sur les investigateurs après leur départ, pensant qu'ils sont de la police ou pire.

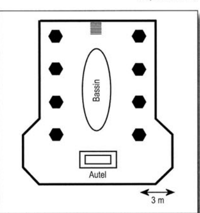
Henry's Pool Parlor

5e av. et 133e rue

La clientèle de cette salle de billard provient principalement de la classe ouvrière harlemoise. Elle est divisée en deux sections, un bar à l'avant et une salle de jeu à l'arrière. L'avant comprend un long comptoir et plusieurs tables rondes abîmées. L'arrière-salle est séparée de l'avant par un mur ouvert d'une arche. La salle contient deux vieux billards et quelques tables servant au poker et à d'autres jeux de cartes.

L'endroit appartient à Henry Longfellow, qui tient le bar. Si Henry fait confiance à un client, il lui propose du gin, du rye ou de la bière. Sinon, les seuls rafraîchissements disponibles sont de l'eau et des boissons sucrées. Les clients blancs sont traités avec suspicion, imposant aux investigateurs blancs de diviser par deux leurs compétences d'influence comme Baratin ou Persuasion. Cette suspicion s'explique par la tension raciale et par


Temple de Sebeck



Temple dans la crypte

le nombre de gangsters blancs œuvrant à Harlem. Tous les habitués de chez Henry font des tests de Trouver Objet Caché pour repérer des armes sur les invités blancs. Les personnages non-joueurs trouvant des armes préviennent les autres et se préparent à une confrontation.

La gargote d'Henry possède un cellier secret où il cache de l'alcool, et parfois un ami ayant des problèmes avec la police. Dans les lattes du plancher des toilettes se trouve une trappe menant à une cave sentant le moisi. Un investigateur jetant un œil peut faire un test de Trouver Objet Caché pour la trouver. Cependant, les clients blancs qu'Henry ne connaît pas sont généralement suivis aux toilettes par un des habitués.

Fondation Mosi

135e rue ouest, N° 160

Fenuku Mosi a transformé ce vieux manoir de grès brun en un temple. La religion pratiquée ici est une invention de Mosi. Les réunions hebdomadaires sont privées et ne sont pas soumises à la ségrégation. L'adhésion à l'Église requiert une preuve de fidélité envers Mosi, souvent sous la forme d'une activité criminelle à son bénéfice. Tous les jeudis soirs, les fidèles se rassemblent à l'église convertie pour écouter les prêches de Mosi et de ses lieutenants. Ces interminables sermons sont conçus pour préparer les esprits des ouailles à l'au-delà. Les cérémonials continuent parfois tard dans la nuit, mélangés à des chants et des témoignages de la congrégation.

En 1913, Fenuku Mosi commença à construire son empire. Dans les années 20, les possessions de l'Église étaient vastes et secrètes. À travers l'État de New York, et dans toute la nation, des églises, des stations à essence et des magasins participent à la richesse de la Fondation, et donc à celle de son créateur. Dans tous ces endroits, de nouveaux membres sont endoctrinés, parfois de leur propre volonté, souvent par la force. Mosi et ses plus proches fidèles vénèrent le Grand Ancien Sebek.

Dissimulée dans une grande crypte sous l'église se trouve la salle secrète de la secte. Portant des masques ressemblant à des crocodiles, les membres vénèrent Sebek loin de tout regard extérieur, recherchant le pouvoir et désirant l'immortalité. Dans ce temple secret, ils gardent leurs possessions les plus précieuses, ainsi que leurs ennemis. Des crocodiles dans un bassin circulaire en pierre gardent le temple, attaquant tous ceux qui ne portent pas les robes blanches de la secte. Ces gardes féroces arrivent par contrebande dans le pays ou sont pris dans le zoo du Bronx.

À cause des vastes possessions de la Fondation et de ses sombres secrets, les investigateurs surpris à fouiner sont éliminés sans attendre. Les membres sont nombreux à se cacher dans New York, étendant le contrôle de Mosi à presque chaque quartier de la ville. Tout investigateur s'approchant trop près de la vérité est promptement kidnappé et horriblement sacrifié.

Théâtre Apollo

125e rue ouest, N° 253

Le théâtre Apollo existait dans les années 20, mais il n'obtint sa renommée que dans la décennie suivante. Ouvert en 1913 comme salle burlesque, il présente des spectacles cocasses à la limite de l'osé. En 1934, le théâtre acquit une réputation grâce à ses nuits des amateurs et à l'apparition de musiciens de jazz populaires.


Fenuku Mosi

Fenuku Mosi, prêtre de Sebek, 38 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Comptabilité	23 %
Négociation	42 %
Dissimulation	33 %
Crédit	45 %
Mythe de Cthulhu	26 %
Imposture	32 %
Sciences occultes	40 %
Persuasion	48 %
Philosophie et religion	60 %
Psychologie	34 %
Trouver Objet Caché	38 %

Combat

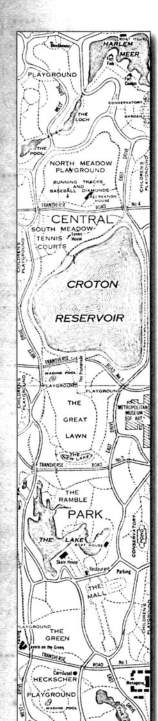
Anglais	65 %
Swahili	90 %

Combat

Masque de crocodile 77 % dégâts 1d8
Bagarre 62 % dégâts 1d3 + Impact

Sortilèges

Commander aux crocodiles, Contacter Sebek, Créer la Poussière de Mauvais-Cadavre, Créer un Zombie, Dévier les blessures, Enchanter un Couteau, Puissance de Nyambe, Envoyer des Rêves, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs,



Carte historique de Central Park

Central Park

S'étendant de la 59e rue à la 110e rue, dans le bas de Harlem, ce parc rectangulaire de 340 hectares est célèbre dans la ville et dans le monde. Le projet et la construction commencèrent en 1857 et se sont poursuivis durant toute l'histoire de New York. On y a constamment fait des modifications, des améliorations et des ajouts. Au milieu des collines et des quelques affleurements rocheux se trouvent des grottes isolées, des lacs et des mares, des terrains de jeu et des courts de tennis, tous entourés d'arbres et de verdure. Un mur de pierre ceint le parc, avec plusieurs entrées. Il abrite le Musée d'Art Moderne, qui a été fondé en 1929.

Central Park West

Central Park West est situé au pied d'une pente douce devenant les élévations de Morningside Heights et Washington Heights. Des bâtiments imposants dominent le quartier, offrant des vues imprenables sur Central Park tout proche. Les appartements, les clubs et les hôtels de Central Park West attirent une clientèle riche, et nécessitent un test réussi de Crédit pour y entrer. Le gardien devrait insister sur les références à présenter si un investigateur souhaite louer un appartement dans ce district, sans oublier le test de Crédit.

Century Theater

Central Park West

Construit en 1909 et fermé six ans plus tard en 1915, Century Theater est un monument aux sang-bleu de New York et à leur disparition. Le théâtre était consacré à l'art raffiné, sans concessions commerciales, ce qui a entraîné sa faillite. Ce grand bâtiment de marbre a fait plusieurs tentatives pour attirer les foules des habitués des théâtres new-yorkais, mais avec un succès relatif. Vingt et un ans après sa fermeture, le théâtre prestigieux sera démoli et remplacé par les Century Apartments.

Dans toutes les années 20, il reste condamné et inoccupé, du moins en apparence. Peu après sa fermeture en 1915, une colonie de goules « mange-péché » s'est glissé dans le bâtiment à partir des égouts et tunnels fourmillant sous la ville. Peut-être attirée par un désir longtemps oublié pour un environnement civilisé, cette colonie ne s'aventure jamais en dehors du bâtiment en plein jour, et ne sort que rarement à la surface. Pour cacher leur présence, les goules empruntent généralement les passages souterrains. Certains résidents des environs ont récemment disparu, mais la police a classé ces cas comme des kidnappings. Les gens de Central Park West n'ont aucune idée de la présence des goules.

Majestic Hotel

Central Park West, N° 115

Bâti en 1893, avec un jardin sur le toit et six cents chambres, le Majestic fut l'un des hôtels les plus populaires de New York jusqu'en 1910. Après cela, l'hôtel autrefois clinquant fut sur le déclin. Finalement, il sera démoli en 1931 pour être remplacé par les Majestic Apartments.

Dakota Apartments

72e rue et 73e rue

Faisant face à Central Park, le Dakota est l'un des premiers immeubles d'appartements luxueux de New York. Construit en 1884 dans un style renaissance allemand, il était à l'époque isolé dans la ville, ce qui devait faire partie de son charme. Une fois terminé, il devint l'objet de nombreuses blagues, la plupart à propos de son emplacement reculé : « Il pourrait aussi bien être dans les Dakotas ! ». Le nom est resté et le Dakota est devenu l'une des résidences les plus en vue de New York. Les candidats doivent réussir un test de Crédit pour louer un appartement au Dakota.


Les célèbres Dakota Apartments

UPPER WEST SIDE
New York

CENTRAL PARK

WEST DISTRICT

HUDSON RIVER

Cathedral Parkway
W 109th St
W 108th St
W 107th St
W 106th St
W 105th St
W 104th St
W 103rd St
W 102nd St
W 101st St
W 100th St
W 99th St
W 98th St
W 97th St
W 96th St
W 95th St
W 94th St
W 93rd St
W 92nd St
W 91st St
W 90th St
W 89th St
W 88th St
W 87th St
W 86th St
W 85th St
W 84th St
W 83rd St
W 82nd St
W 81st St
W 80th St
W 79th St
W 78th St
W 77th St
W 76th St
W 75th St
W 74th St
W 73rd St
W 72nd St
W 71st St
W 70th St
W 69th St
W 68th St
W 67th St
W 66th St
W 65th St
W 64th St
W 63rd St
W 62nd St
W 61st St
W 60th St
W 59th St
W 58th St
W 57th St

Henry Hudson Parkway
Riverside Drive
Broadway
West Ave
Amsterdam Ave
Audubon Ave
Manhattan Ave
Central West Ave
West End Ave
Columbus Ave
West Side Hwy
Eleventh Ave
Tenth Ave
Ninth Ave
Eighth Ave
Seventh Ave
Sixth Ave
Fifth Ave
Central Park South
THE ROTUNDA
MUSEUM OF NATURAL HISTORY
LINCOLN SQUARE
COLUMBUS CIRCLE
GRAND ARMY PLAZA

Cathedral Parkway
PLAYGROUND
HARLEM MEER
PLAYGROUND
CONSERVATORY GARDEN
West Drive
THE LOCH
East Drive
THE POOL
NORTH MEADOW PLAYGROUND
CHILDREN'S PLAYGROUND
Traverse Rd No.4
SOUTH MEADOW TENNIS COURTS
CHILDREN'S PLAYGROUND
CENTRAL PARK
CROTON RESERVOIR
THE PROMENADE
Traverse Rd No.3
CHILDREN'S PLAYGROUND
METROPOLITAN MUSEUM OF ART
THE GREAT LAWN
THE NEW LAKE
Traverse Rd No.2
THE RAMBLE
CONSERVATORY POND
THE LAKE
THE MALL
PLAYGROUND
West Drive
THE GREEN
CHILDREN'S PLAYGROUND
Traverse Rd No.1
HECKSCHER PLAYGROUND
ZOO
East Drive
THE POND

E 109th St
E 108th St
E 107th St
E 106th St
E 105th St
E 104th St
E 103rd St
E 102nd St
E 101st St
E 100th St
E 99th St
E 98th St
E 97th St
E 96th St
E 95th St
E 94th St
E 93rd St
E 92nd St
E 91st St
E 90th St
E 89th St
E 88th St
E 87th St
E 86th St
E 85th St
E 84th St
E 83rd St
E 82nd St
E 81st St
E 80th St
E 79th St
E 78th St
E 77th St
E 76th St
E 75th St
E 74th St
E 73rd St
E 72nd St
E 71st St
E 70th St
E 69th St
E 68th St
E 67th St
E 66th St
E 65th St
E 64th St
E 63rd St
E 62nd St
E 61st St
E 60th St
E 59th St
E 58th St
E 57th St

N



Anscomb Blakely, conservateur ambitieux

Anscomb est particulièrement concerné par l'ascension dans la New York Historical Society. Il s'évertue à faire plaisir à ses supérieurs, à obtenir une couverture médiatique positive pour la Société et à améliorer son statut social. Anscomb a appris que l'échelle du succès ne s'encombre pas de questions. Il est prêt à dépenser l'argent de la Société pour se procurer des objets rares et remarquables pour la collection du musée et ne s'inquiète pas outre mesure de la validité des titres de propriété présentés. Anscomb souhaite étendre la collection d'objets amérindiens du musée ; on peut le convaincre de payer le prix fort avec un test de Négociation. Même des indices ténus peuvent pousser Anscomb à employer des investigateurs. Un test de Persuasion accompagné de l'esquisse d'un plan déclenche son enthousiasme. Les investigateurs qui ne fournissent pas de résultats sans une raison valable déclenchent la colère du conservateur. Il emploie alors ses contacts à salir la réputations des investigateurs.

Anscomb Blakely, conservateur ambitieux, 47 ans

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	9
Santé Mentale	45

Compétences

Sciences humaines : archéologie	20 %
Pratique artistique	
- peinture	25 %
- sculpture	29 %
Négociation	35 %
Crédit	35 %
Sciences humaines : histoire	52 %
Droit	10 %
Bibliothèque	60 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	25 %
Persuasion	30 %

Langues

Français	45 %
Grec ancien	28 %

New York Historical Society

Central Park West & 76e rue

Établie en 1804, la New York Historical Society a pour mission de préserver l'histoire de la nouvelle nation. Son siège de Central Park West fut construit en 1908, procurant à la société un domicile permanent pour une collection grandissante de livres, de peintures, de photographies et d'objets allant des vêtements et uniformes aux véhicules. Au milieu des années 1930, deux ailes furent ajoutées, permettant à la société d'ouvrir l'American Museum of Natural History et le Planetarium Hayden.

Yorkville

Au nord de Sutton Place s'étend le district de Yorkville. Principalement résidentiel dans les années 20, on y trouve une poignée d'échoppes et de magasins. La plupart des bâtiments en grès brun autrefois communs ont été remplacés après 1920 par des immeubles d'appartements plus haut destinés aux classes moyennes, dans une tentative de satisfaire le besoin de logements à Manhattan. Yorkville abrite également le Rockefeller Institute for Medical Research, un établissement de pointe construit en 1901, le New York Hospital et le Cornell University Medical College.

Mogens Institute for Advanced Studies

York av. & 81e rue est

Les laboratoires des pavillons de l'Institut Mogens se consacrent à la recherche médicale et à l'étude des maladies. Comme les autres philanthropes de New York, Ambrose Mogens a financé cet établissement pour améliorer la condition humaine. Mais contrairement à ses pairs, Mogens a une vision plutôt diabolique de ce qui constitue une amélioration.

À la surface, le centre de recherche est composé de bâtiments institutionnels tout ce qu'il y a de plus banals. Il y a une cafétéria privée, une bibliothèque et un parking. L'établissement est autonome, possédant sa propre centrale électrique fournie en charbon par le débarcadère Mogens de East River sur 82e rue est.

Goules mange-péché, Race Inférieure Indépendante

Des yeux froids et jaunâtres me fixaient. Leur épouvantable propriétaire avait le dos voûté, ses bras élancés pendant sur les côtés. La faible lumière de l'allumette révélait une chair de teinte verdâtre, et un visage dont le nez et la bouche semblaient former un museau.

William Jones, *Festoyeurs des ténèbres*

Bien qu'il y ait beaucoup de points communs entre les goules mange-péché et ces créatures anciennes que l'on trouve sous la surface de la terre, il y a une différence notable ; les goules mange-péché se nourrissent d'êtres encore vivants. Comme leurs haïssables cousins, elles sont capables de conserver les souvenirs de leurs victimes. Cependant, elles gagnent également certains aspects de leur personnalité. Les mange-péché possèdent la plupart des caractéristiques physiques des goules communes, y compris la longévité. Étrangement, les mange-péché sont poussées à dévorer la malveillance du monde avec l'illusion d'être les sauveurs de l'humanité. Celles qui rôdent dans les endroits sombres de New York ont débarqué d'un monastère médiéval. Elles étaient des moines ayant réinterprété la doctrine chrétienne, dans le but d'incarner les fautes de l'humanité en dévorant les vivants malveillants. Les grandes villes comme New York s'avèrent fournir des récoltes abondantes. Depuis le début, leur projet était perverti, et il se gâte d'année en année. Pourtant, leur nombre continue de croître grâce aux humains qu'ils convertissent à leur cause. Au milieu des années 20, un nombre insoupçonnable de mange-péché erre sous la Grande Pomme. Des années de persécution par l'Église les ont rendues méfiantes, et elles rechignent à révéler leur présence. Quand elles le font, c'est généralement parce qu'elles ont « senti le péché » sur une personne.

Goules mange-péché, Ceux qui ont abandonné la lumière

Caractéristiques

Carac.	Jet	Moyenne
CON	2D6 +4	11
DEX	2D6 +4	11
FOR	3D6 +4	14
TAI	2D6 +5	12
INT	3D6 +6	14
POU	3D6 +4	13

Valeurs dérivées moyennes

Impact	+ 1d4
Points de Vie	12
Vitesse	9

Compétences

Creuser	55 %
Athlétisme	85 %
Se Cacher	70 %
Athlétisme : saut	60 %
Écouter	75 %
Sentir les péchés	80 %
Discrétion	80 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat

Griffes	45 %	dégâts 1d6 + Impact
Morsure	35 %	dégâts 1d6

Armure

Les dégâts des armes à feu et des projectiles sont réduits de moitiés (arrondissez par valeur supérieure).

Sorts

Les mange-péché conservent les connaissances de leurs victimes, ainsi qu'une partie de leur personnalité. Celles ayant une INT de 14 ou plus ont une chance de connaître des sorts. Leur nombre et leur type sont laissés à la discrétion du gardien.

Perte de Santé Mentale

0/1d6 si la créature n'est pas reconnue comme étant un mange-péché. 2/1d8 dans le cas contraire.

La secte de la Demi-lune

Cette secte discrète a évolué pendant des siècles depuis sa création par Ambrose Mogens à la fin du 17e. Vouée au culte de Nyarlathotep sous la forme de l'Homme Noir, la cabale initiale comptait deux membres: Ambrose Mogens et Hendrick Vander Klei. Sans ménager ses efforts, Mogens a endoctriné d'autres membres, les choisissant chacun avec attention. Les plus recherchés étaient les scientifiques, les inventeurs et les penseurs, bien qu'il accepte tous ceux qui peuvent servir les buts de Nyarlathotep. Sous la direction de Mogens, la secte a pris les traits d'une société secrète, avec des membres influents et éduqués assistants aux cérémonies en grande tenue.

L'un des facteurs déterminants pour l'assimilation dans la secte est ce que Mogens appelle « l'absence d'atavisme ». Il est obsédé par l'évolution future de l'humanité, croyant que les faiblesses mentales et physiques ont entravé l'avancement biologique de l'homme. Un autre facteur clé est une loyauté totale envers Mogens et son but. Chaque membre de la secte se consacre aux machinations du puissant sorcier avec ardeur et sans poser la moindre question. Ils sont prêts à sacrifier leur vie et leur santé mentale pour réussir. Ces croyances et cette dévotion font de la secte une organisation dangereuse et puissante. Une fois initié, chaque membre porte un emblème en forme de demi-lune pour s'identifier auprès des autres membres. Un cercle, moitié ivoire, moitié ébène, serti dans une bague, un médaillon, une épingle de cravate, des boutons de manchette ou une cane sont les insignes les plus fréquentes. Les membres se réunissent chaque mois au premier quart de lune. L'un des manoirs de Mogens dans le Queens sert de lieu de rassemblement.



Ambrose Mogens, magnat de l'industrie sang bleu

Né à Amsterdam en 1581, Mogens commença très jeune à s'intéresser à la magie noire. Jeune homme, il amassait tous les tomes obscurs qu'il trouvait, dilapidant son héritage et finissant par se couvrir de dettes qu'il était incapable de payer. Réduit à la pauvreté, il fut obligé de s'engager à bord de la *Demi-lune*, où il travailla comme matelot. Quand le vaisseau d'exploration arriva dans la baie de New York, Mogens avait convaincu quatre autres marins mécontents de se joindre à lui dans une fugue.

Peu après le départ de la *Demi-lune* de l'île de Manhattan, Mogens se gorgea de sa liberté retrouvée sur les terres sauvages de l'Amérique du Nord. Il pratiqua son art obscur, obtenant de nouveaux savoirs et finit par contacter l'Homme Noir, un des nombreux avatars de Nyarlathotep. Cette rencontre détruisit ce qui restait de santé mentale en lui, remplissant son esprit de promesses et de visions enténébrées. Nyarlathotep enfouit dans le cerveau du sorcier la compréhension de sa noire destinée; une destinée bloquée par le temps lui-même. Rapidement, Mogens se mit au travail, absorbant sans pitié la vie d'autrui pour prolonger la sienne, et assemblant des fidèles de l'Homme Noir en prévision du jour où ils seraient utiles.

Au fil des siècles, alors que New York se développait, Mogens s'intégra à nouveau dans la société. Il employa ses connaissances occultes et son expérience grandissante pour gagner une fortune. Mogens fonda une dynastie à lui seul. Il se laissait vieillir, ses cheveux grisonner et son visage se couvrir de rides. Quand le temps d'une génération était passé, il disparaissait, utilisait sa magie pour retrouver sa jeunesse et revenait en se présentant comme un descendant du Mogens précédent. Dans les années 20, Mogens avait amassé une vaste fortune en entreprises et en investissements. Pour ses contemporains, il passe pour l'héritier d'une fortune de sang bleu new-yorkais et un philanthrope voué à l'amélioration de la condition humaine. Sous cette façade, Mogens œuvre pour dénouer les secrets de l'évolution humaine avec l'intention d'engendrer une nouvelle race. Il veut un peuple qui lui doive son existence, une race de fidèles capables de façonner le monde selon la volonté de Nyarlathotep.



Ambrose Mogens, sorcier ambitieux, 38 ans

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Comptabilité	44 %
Négociation	60 %
Business	70 %
Dissimulation	41 %
Crédit	85 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Athlétisme	45 %
Se Cacher	32 %
Sciences humaines: histoire	81 %
Droit	65 %
Bibliothèque	59 %
Sciences occultes	48 %
Persuasion	63 %
Psychologie	54 %
Équitation	44 %
Trouver Objet Caché	38 %

Langues

Hollandais	89 %
Anglais	85 %
Français	58 %
Allemand	62 %

Combat

Revolver cal.32	38 %	dég. 1d8
Cane-épée	49 %	dég. 1d6 + Impact

Sorts

Prédiction, Appeler l'Homme Noir, Trou de Mémoire, Contacter Nyarlathotep, Sort mortel, Domination, Enchanter une Cane, Enchanter un Couteau, Enchanter un Sifflet, Mauvais Œil, Rempart de Chair, Épuiser le Pouvoir, Passer pour un mortel, Flétrissement, Voler la Vie, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel,

Résidences sur la 5e Avenue

Explorers Club

Fondé en 1904 dans les membres survivants d'une expédition arctique malheureuse, la directive de ce club est de financer et de promouvoir l'exploration. Le club se tenait dans le Majestic Hotel jusqu'à ce qu'il soit démoli en 1931. Après cela, il louèrent un local dans le Majestic Apartments.

Les investigateurs espérant obtenir des fonds pour une expédition se rendront vite compte que ce n'est pas facile. Avant les années 30, la majorité du club est constituée de chasseurs de gros gibier et d'aventuriers roublards de familles modérément riches. Les aventuriers doivent travailler dur pour arracher un financement à ce club élitiste. Ils doivent impressionner les membres ou leur présenter une opportunité intrigante. Un test sous Éloquence divisé par deux permet aux investigateurs d'obtenir une réunion avec le comité d'organisation des expéditions. Mais pour convaincre le comité, ils devront fournir des informations alléchantes ou des cartes crédibles d'endroits inexplorés. Le gardien peut décider de la taille et de la composition du comité.

La bibliothèque de l'Explorers Club est relativement petite. Il s'agit principalement d'une collection de textes obscurs et de cartes indéchiffrables, quoique des investigateurs à l'œil aiguisé puissent en tirer quelques objets intéressants, à la discrétion du gardien.

Pour le grand public, les pavillons de l'institut n'ont rien d'inhabituel.

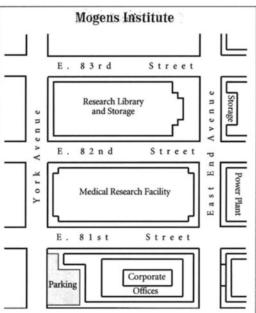
Dans l'établissement sont dissimulés des laboratoires secrets de haute sécurité où un groupe de scientifiques spécialement sélectionnés tente d'accélérer l'évolution humaine en expérimentant sur des animaux. Les laboratoires sont généralement situés dans les étages supérieurs des bâtiments ; des gardes surveillent les accès et des alarmes électriques complètent la sécurité. Sous le centre de recherche se trouve d'autres laboratoires encore plus sûrs que les précédents. Là, les scientifiques ayant toute la confiance de Mogens font des expériences sur les humains. Là, des créatures autrefois considérées comme humaines sont mises en quarantaine. Des rangées de cellules et de laboratoires isolés gardent ses expériences loin des dangers et des yeux du monde extérieur. Le personnel clandestin dispose d'un dortoir souterrain et d'aménagements divers. La plupart d'entre eux n'ont pas d'identité publique. Il y a aussi une armurerie ne manquant pas d'armes pour les officiers de surveillance. En guise de précaution finale, des explosifs ont été placés dans toute l'installation souterraine. Ils peuvent être déclenchés depuis une salle de contrôle centrale, garantissant la destruction des recherches diaboliques et de toutes les preuves.

Eugene Vander Klei, scientifique du Mogens Institute

Descendant de Hendrick Vander Klei, un des membres de la cabale de la *Demi-lune*, Eugene a la confiance d'Ambrose Mogens. C'est un scientifique solitaire, diplômé de Miskatonic, qui a été poussé sous les projecteurs avec le titre de directeur de recherche du Mogens Institute. Eugene est également responsable du programme d'expérimentation sur les humains dans les laboratoires souterrains secrets.

Obsédé par la réussite de ce qu'il considère comme le plus grand projet de l'histoire de l'homme, Eugene travaille sans repos pour parfaire ses créations évoluées. Il a appris les secrets du Mythe de la bouche de Mogens et les a exploités dans des expériences abominables. Eugene est déterminé et opiniâtre ; les questions de morale et d'éthique ne l'intéressent pas. Son ardente volonté de réussir dans sa tâche lui fait parfois prendre des risques, un défaut que Mogens tente de corriger.

Eugene ignore l'histoire de sa propre évolution. Depuis le jour où Mogens a soutiré un vœu de loyauté à Hendrick, le sorcier a guidé la destinée de la famille Vander Klei. Par un



processus de reproduction sélective, Mogens a accru l'intelligence de la lignée Vander Klei, espérant créer un génie capable de porter ses plans sinistres à leur terme. Pour Mogens, Eugene est un instrument, rien de plus. Si le scientifique enthousiaste ne réussit pas, Mogens n'hésitera pas à s'en débarrasser et recommencer avec un autre Vander Klei, d'ailleurs déjà en cours de gestation.

District d'Upper Fifth, Madison and Park Avenue

Sur les bords de ces avenues vivent quelques-uns des citoyens les plus riches de New York. Les fortunes anciennes et nouvelles se côtoient dans des manoirs majestueux et des gratte-ciel d'appartements opulents. Au milieu des années 20, certaines familles riches vendent leurs manoirs et en achètent d'autres ailleurs; les acheteurs aisés ne manquent pas pour prendre leur place.
Dans ce paradis urbain, tout est propre et poli. Les manoirs appartenant aux Carnegies, aux Astors, aux Vanderbilts et aux Woolworths ornent ses allées raffinées. Les demeures ostentatoires des familles aisées sont si communes le long de Park Avenue que cela lui a valu le sobriquet d'Avenue des Millionnaires. Cependant, comme la plupart des quartiers prospères, un groupe de membres invisibles existe en silence. À moins que les investigateurs aient un haut niveau en Crédit, accéder à l'aristocratie sociale et économique de la ville ne peut se faire que par la porte de service.

Hôtel Ambassador, Park Avenue, entre la 51e et la 52e rue

Les diplomates étrangers et les membres des plus hauts cercles de la meilleure société de New York affectionnent cet hôtel résidentiel. Achevé en 1921, il n'ouvre ses portes qu'à ceux ayant une influence politique ou sociale. Les investigateurs qui désirent y résider doivent obtenir une réussite spéciale sur un test de Crédit afin d'y être admis.
Ceux qui y résident plus de 6 mois font nombre de rencontres dans les milieux politiques, ce qui se traduit par un gain de 5 % à leur compétence Crédit. Ce gain n'est possible qu'une seule fois par investigateur.





Eugene Vander Klei, scientifique fou, 42 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	8
Santé Mentale	0

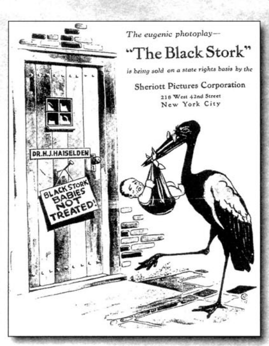
Compétences

Mythe de Cthulhu	08 %
Premiers Soins	55 %
Bibliothèque	48 %
Médecine	80 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %
- Pharmacologie	55 %
- Biologie	75 %
- Biochimie	62 %
Sciences formelles : chimie	67 %
Sciences occultes	10 %
Persuasion	45 %
Psychologie	43 %

L'eugénisme dans les années 20

La notion de reproduction sélective, ou de « survie des plus aptes » selon l'expression d'Herbert Spencer, était florissante au XIXe siècle, quand les philosophes et les scientifiques se demandaient comme améliorer la race humaine. D'autres, comme Gregor Mendel firent des expériences sur l'hérédité dans les années 1800, déterminant que certains « éléments cellulaires » étaient hérités des parents (Mendel fit ses expériences sur les petits pois). Le terme « eugénisme » fut créé par Francis J. Galton, l'homme qui remarqua que toutes les empreintes digitales étaient différentes, à partir de racines grecques signifiant « bien engendrer ».

Au début des années 1900, il existe un intérêt grandissant pour les méthodes de « perfection de l'humanité ». Les journaux eugéniques, dans des articles comme « L'Eugénisme en pratique », ou des livres comme *Les Jukes: une étude du crime, du paupérisme, de la maladie et de l'hérédité* ou *Le déclin de la grande race* professent les bienfaits d'une intervention sur l'évolution de l'humanité. En 1904, les États-Unis étaient les leaders mondiaux de la recherche et de du catalogage de classes « inférieures » d'êtres humains. Tout cela était concentré à la « Station pour l'Évolution Expérimentale » (SEE) à Cold Spring Harbor, NY. Et c'est le fondateur de la SEE, Charles Benedict Davenport, qui espérait diriger les efforts mondiaux de création d'une race supérieure, ou plus exactement, une race de super-Nordiques. Dans un discours qu'il prononça devant ses collègues, Davenport déclara : « Pouvons-nous construire autour de ce pays un mur assez haut pour repousser ces races moindres, ou devrons-nous nous contenter d'un faible barrage… condamnant nos descendants à abandonner le pays aux noirs, aux bruns et aux jaunes et a demander l'asile à la Nouvelle-Zélande ? »



La ferveur eugéniste internationale donna lieu au Premier Congrès international Eugéniste, qui se tint à Londres en 1912. En 1915, le Deuxième Congrès international Eugéniste se tint à New York. Et le dernier Congrès international Eugéniste se tient lui aussi à New York, à l'American Museum of Natural History, in 1932.

De la première conférence à la troisième, les États-Unis entamèrent une campagne de stérilisation destinée à limiter le nombre de « déficients mentaux » dans le pays. Bien que des catégories étaient définies, comme Simple d'esprit, Idiot ou Crétin, le consensus général était que les races non caucasiennes et tous les humains vivant dans la pauvreté étaient susceptibles de dégénérer l'humanité. Les États passèrent des lois autorisant la stérilisation, et la Cour Suprême les défendit jusqu'en 1974. Mais durant les années 20 et 30, les tentatives pour améliorer la race prirent un tour actif. Ne se contentant plus d'empêcher la reproduction, des campagnes de propagandes furent lancées pour suggérer le recours à l'euthanasie sur les enfants et les adultes déficients. Des chambres létales se rempliraient de gaz pour conduire à une mort sans douleur.

Vers le milieu des années 30, l'intérêt pour l'eugénisme était retombé dans les É-U, alors que la dépression et les prémisses de la guerre en Europe monopolisaient l'attention. Et à la fin de la Deuxième Guerre Mondiale, la passion de l'Amérique pour l'eugénisme avait presque totalement disparu, bien que les États continuèrent à stériliser les « déficients » pendant plusieurs décennies.

UPPER EAST SIDE

New York

E 88th St
E 87th St
E 86th St
E 85th St
E 84th St
E 83rd St
E 82nd St
E 81st St
E 80th St
E 79th St
E 78th St
E 77th St
E 76th St
E 75th St
E 74th St
E 73rd St
E 72nd St
E 71st St
E 70th St
E 69th St
E 68th St
E 67th St
E 66th St
E 65th St
E 64th St
E 63rd St
E 62nd St
E 61st St
E 60th St
E 59th St
E 58th St
E 57th St
E 56th St
E 55th St
E 54th St
E 53rd St
E 52nd St
E 51st St
E 50th St

Fifth Ave
Madison Ave
Park Ave
Lexington Ave
Third Ave
Second Ave
First Ave
York Ave
Cherokee Pl
Exterior St
East End Ave
Gracie Sq
CARL SCHURZ PARK
Marie Curie Ave
QUEENSBORO BRIDGE
Dunscomb Pl
Beekman Pl

YORKVILLE

UPPER FIFTH

MADISON

PARK AVENUES

WELFARE ISLAND

EAST RIVER

N

David Conyers © 2005






Midtown Manhattan

Midtown Manhattan

Il y avait cette expansion dorée dans l'air; ses splendides générosités, ses corruptions outrées et la lente agonie de l'ancienne Amérique. Nul ne pouvait douter de ce qui allait arriver: l'Amérique allait connaître la plus grande, la plus folle fête de l'histoire, et on aurait beaucoup de choses à raconter.

F. Scott Fitzgerald

Après la Première Guerre mondiale, New York était en pleine expansion. La métropole poussait et le ciel était sa seule limite. Durant les années 20, l'épicentre de cette incroyable croissance se situait dans le district marchand de la 5e Avenue et s'étendait dans Time Square et Grand Central. Alors que ceux qui en profitaient devaient migrer vers le nord, le succès du capitalisme culminait Midtown, apportant avec lui le consumérisme et le mercantilisme. Sur ces terres de gratte-ciel, les New-Yorkais font leurs courses dans des magasins fastueux et dînent dans des restaurants extravagants. C'est le terrain de jeu des millionnaires. Pourtant, à la périphérie se trouvent de clapiers misérables et des usines sordides. Dans la pénombre de ces lieux vit la classe défavorisée de la ville, les habitants de Gotham qui ne profitent pas de l'économie prospère de la Grande Pomme.

Central Park South

57e rue et Plaza

Commençant à Colombus Circle, embouteillé par une masse d'automobiles et de piétons durant les années 20, Central Park South s'étend vers l'est au-delà du bord sud de Central Park. De nombreux magasins, restaurants et hôtels chics et luxueux bordent cette rue magnifique, qui se termine sur la Grand Army Plaza. La 57e rue, parallèle à Central Park South, partage son caractère luxueux et sa sensibilité élitiste.

Carnegie Hall

7e av. & 57e rue, N° 157

Ce music-hall célèbre dans le monde entier, où des géants de la musique classique comme Tchaikovsky ou Toscanini se sont produits,



MIDDLE WEST SIDE
New York

W 60th St
W 59th St
W 58th St
W 57th St
W 56th St
W 55th St
W 54th St
W 53rd St
W 52nd St
W 51st St
W 50th St
W 49th St
W 48th St
W 47th St
W 46th St
W 45th St
W 44th St
W 43rd St
W 42nd St
W 41st St
W 40th St
W 39th St
W 38th St
W 37th St
W 36th St
W 35th St
W 34th St
W 33rd St
W 32nd St
W 31st St
W 30th St
W 29th St
W 28th St
W 27th St
W 26th St
W 25th St
W 24th St
W 23rd St
W 22nd St
W 21st St
W 20th St
W 19th St
W 18th St
W 17th St
W 16th St
W 15th St

COLUMBUS CIRCLE
CENTRAL PARK
Central Park South
GRAND ARMY PLAZA
West Side Hwy
Twelfth Ave
Eleventh Ave
Tenth Ave
Ninth Ave
Eighth Ave
Broadway
Seventh Ave
Sixth Ave
Rockefeller Plaza
Galvin Ave
Dyer Ave

TIMES SQUARE DISTRICT
TIMES SQUARE
PUBLIC LIBRARY
BRYANT PARK
HELLS KITCHEN
GARMENT CENTER
FUR DISTRICT
CHELSEA
HUDSON RIVER

N

David Conyers © 2005





Hôtel Savoy-Plaza

était un échec financier jusqu'à la moitié des années 20. Ouvert en 1891, la grande salle souffrait d'une acoustique médiocre et d'un manque d'intérêt du public. Après un changement de propriétaire en 1925, la salle fut modernisée et sa programmation inclut des spectacles plus variés. Les changements structurels ne consistèrent pas seulement à corriger l'acoustique, mais aussi à ajouter une galerie d'art et cinquante studios d'artistes.

New York Athletic Club

Central Park South, N° 180

Situé sur Central Park South et la 7e Avenue, ce club apprécié, qui fut créé en 1868, acheva la construction de son nouvel immeuble de 21 étages en 1928. Certains des meilleurs athlètes de la nation, ainsi qu'une poignée de politiciens et de la haute société de New York appartiennent à ce club. Il peut être utile aux investigateurs pour se faire des contacts avec des personnalités importantes, ou pour les investigateurs qui sont eux-mêmes des athlètes et souhaitent agrandir leur cercle social. Bien que la célébrité ou les succès athlétiques ne soient pas exigés pour l'adhésion, ils aident à se faire une place. Le gardien devrait déterminer la disponibilité des places. Avant l'achèvement du nouveau foyer, les membres se rassemblaient au Knickerbocker Cottage, une taverne de Manhattan sur la 6e Avenue.

Café Europa

South Central Park, N° 150

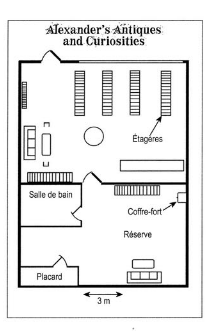
Singeant un café français, ce restaurant haut de gamme est généralement plein. Il faut réussir un test sous Crédit divisé par deux pour pouvoir entrer. Bien sûr, les investigateurs peuvent user de Persuasion (réussite spéciale requise) pour se glisser à l'intérieur, au risque qu'un échec fasse que le maître d'hôtel les inscrive sur la liste noire. En été, le Café Europa installe une terrasse, où se produit parfois un violoniste. De nombreuses célébrités et poids lourds de la bonne société passent au café pour le dîner.

Grand Army Plaza

La Grand Army Plaza est l'entrée sud de Central Park. Elle s'étend de la 58e à la 60e rue, et sert également de cours pour plusieurs hôtels célèbres de New York. Deux monuments rénovés se dressent sur la place : la Pulitzer Memorial Fountain, ou Fontaine d'Abondance, au sud et un général : W. T. Sherman en bronze chevauche vers le nord.
Au fil des années, les hôtelleries ont poussé comme des champignons sur le pourtour de la place. Le premier a été l'Hôtel Plaza en 1907. Attiré par son succès, le Sherry-Netherland Hotel est apparu en 1927, suivit par le Savoy-Plaza Hotel en 1928 et l'Hôtel Pierre en 1930. Ce sont tous des palaces, et ils attirent l'aristocratie new-yorkaise comme les mouches sur une flamme. Deux des hôtels, le Sherry-Netherland et le Savoy-Plaza sont des résidences coûteuses, convoités par les playboys de New York souhaitant un pied-à-terre Midtown pour des rendez-vous discrets.
Pour acquérir un appartement dans l'une de ces résidences d'hôtel, les investigateurs doivent obtenir une réussite spéciale à un test de Crédit. La liste d'attente est longue et un pot-de-vin peut être nécessaire pour y être inscrit.

District marchand de la 5e Avenue

Autrefois un quartier résidentiel aisé, les manoirs et les maisons qui longeaient alors les trottoirs ont disparu. Commençant à la 34e rue et se poursuivant jusqu'à la 57e rue se déploie le district marchand de la 5e Avenue, le cœur des magasins de luxe de New York.
En 1910, l'endroit était rempli de magasins, d'hôtels et de clubs luxueux. La mode est le



feu qui embrase cette partie de la 5e Avenue, et l'argent est l'essence qui l'accélère. Saks 5e Avenue, Lord et Taylor et Tiffany ont tous des adresses dans ce quartier chic, et ils ont tous une clientèle fortunée.

On ne peut pas manquer l'architecture extravagante du district. Les tours géantes de la cathédrale gothique de Saint Patrick sont à leur place au milieu des gratte-ciel de la 5e Avenue. Le thème sous-jacent de ce quartier marchand est la richesse. Et pour les visiteurs descendant la 5e Avenue, les décors chargés et les structures impressionnantes des bâtiments qui s'y élèvent indiquent que le sol y est particulièrement fertile.

Alexander's Antiques and Curiosities

Madison av. & 59e rue est

Derrière la façade en grès brun plutôt ordinaire de ce magasin de la 59e rue se cache une collection d'antiquités comprenant des meubles, des miroirs, des horloges, des photographies, des livres et des bibelots. Appartenant à Alexander Mylonas, ce petit magasin est devenu un arrêt obligé pour les riches collectionneurs d'antiquités. Alexander a obtenu cette notoriété en ne se limitant pas aux antiquités américaines. Sa collection comprend des curiosités extraordinaires de Chine, d'Égypte et d'Europe. Leurs prix non moins

Cathédrale St Patrick



Alexander Mynolas

Alexander Mylonas, marchand d'antiquité, 58 ans

Alexander tient à son temps et à ses clients. Il est d'une propreté méticuleuse, préférant utiliser un mouchoir pour manipuler les objets, y compris les couverts dans les restaurants. Il a de nombreuses connaissances dans la haute société de New York, et en profite pour se procurer des objets pour son magasin ou directement pour ses clients. Il montre un désintérêt remarquable pour les sujets qu'il juge banal, comme la politique locale, les événements sportifs, le climat ou les badinages de ce genre. Il n'hésite pas à ignorer les personnes qui tentent d'engager des conservations de ce genre, allant jusqu'à leur dire « Ce dont vous parlez ne m'intéresse pas. » Néanmoins, Alexander devient un ami dévoué, toujours prêt à aider, une fois que l'on a percé son extérieur snob.

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	40 %
Pratique artistique : peinture	22 %
Négociation	58 %
Dissimulation	29 %
Crédit	64 %
Sciences formelles :	
- cryptographie	18 %
- histoire	52 %
Bibliothèque	40 %
Littérature	57 %
Métier : mécanique	25 %
Persuasion	44 %

Langues

Arabe	30 %
Français	29 %
Allemand	18 %
Grec	65 %



extraordinaires sont à la hauteur de sa clientèle. Alexander ignore prestement toute personne dont il pense qu'elle n'est pas prête à mettre ce prix sans sourciller. Un test raté de Crédit provoque son désintérêt.
Un investigateur souhaitant engager Alexander pour localiser un livre rare ou n'étant plus édité, ou un objet particulier doit réussir un test de Crédit divisé par deux. Le marchand élitiste n'a pas de temps à perdre pour des clients n'ayant pas les moyens de le payer pour ses efforts. S'il est engagé, Alexander travaille sans relâche pour trouver l'objet.

District de Beekman Place et Sutton Place

Comme bien d'autres endroits à New York, les quartiers de ce district sont un mélange d'entreprises et de résidences, une juxtaposition de richesse et de pauvreté. Durant les années 20, Beekman Place est un taudis attirant les classes aisées ; les bâtiments délabrés ont rapidement été acquis pour leur vue sur la rivière et leurs pontons. Le long de l'eau, les cargos et les voiliers témoignent de la difficile vie new-yorkaise. Cette forme unique de renouvellement urbain transforme de nombreuses sections de la communauté, remplaçant les anciens clapiers en grès brun par des manoirs.

Restaurant de la Brasserie

56e rue est

Ce restaurant doit plus sa popularité auprès des habitants du district à ses boissons introuvables qu'à sa cuisine beaucoup plus ordinaire. Voisin d'une brasserie fermée, les propriétaires ont largement profité de leur emplacement privilégié, et ont toujours une bonne réserve de gin. Naturellement, ce privilège a un coût. Les forces de l'ordre locales sont grassement payées pour détourner les yeux. Ce restaurant est idéal pour les investigateurs souhaitant se faire des contacts dans l'East Side. Ils peuvent faire un test de Volonté lors de chaque nuit qu'ils passent dans le restaurant. En cas de succès, l'investigateur rencontre un contact choisi par le gardien.

Ark Apartments

Sutton Place South & 55e rue est

Entre la 55e rue est et la 56e rue est se trouve un appartement connu sous le nom de l'Arche. Bien que dans les années 30, il sera rénové en un immeuble d'appartements à la mode, pendant les années 20, ses loyers modiques attirent des artistes et des auteurs sans moyens. Les investigateurs peuvent trouver des appartements d'une pièce dans l'Arche pour 9 à 10 dollars mensuels.

District de Times Square

Times Square, « le centre du monde », ou Longacre Square comme on l'appelait avant 1904, est considéré par de nombreux New-Yorkais comme le cœur et l'âme de la cité. Avec ses lumières blanches brillant en permanence et ses gigantesques affiches, il harponne l'attention de tous ceux qui le tra-

verse. Les théâtres, les cinémas, les hôtels, les magasins, les restaurants et des centaines de milliers de personnes font de Times Squares un endroit plein de vie et d'agitation, d'où New York tient son titre de ville qui ne dort jamais.

Théâtre Hollywood

Palais du cinéma, Broadway et 51e rue

Le Hollywood est l'un des nouveaux théâtres de film qui sont en train de supplanter les théâtres traditionnels pendant les années 20. Contrairement aux « vrais » théâtres qui se spécialisent dans les pièces, les comédies musicales et les spectacles burlesques, le Hollywood offre des films. Avec deux grands auditoriums, contenant chacun un écran et 1 200 sièges, et un décor intérieur digne d'un manoir de Park Avenue, le Hollywood attire des clients sophistiqués des quartiers prospères des environs.

Hôtel Astor

Broadway, entre la 44e et la 45e rue

Durant la première moitié du vingtième siècle, l'opulent Astor se tenait en face de la Times Tower. Construit en 1904, l'hôtel jouissait d'un merveilleux jardin sur son toit, où l'on venait dîner et profiter de la vue. Il dura soixante ans avant d'être finalement remplacé par une tour de bureaux. Durant les années folles, l'Astor accueillit de nombreuses conventions. Ses salles spacieuses étaient appréciées par les grands groupes, et son emplacement central lui assurait une clientèle de touristes venus visiter la ville.

New York Yacht Club

44e rue ouest, N° 37

La façade de ce bâtiment a été soigneusement gravée pour imiter la poupe d'un vaisseau du XVIIe siècle. Tous les détails sont présents : trois baies vitrées créent l'image de la poupe et des quartiers du capitaine, tandis que des dauphins sautent sur des vagues de pierre.
Le Yacht Club a été fondé en 1844, et il parraine la régate de la Coupe de l'America depuis lors. Ce bâtiment n'est pas le premier siège du club. Il en a occupé bien d'autres, jusqu'à la commande de ce foyer extravagant en 1901.

Harvard Club

44e rue ouest, N° 27

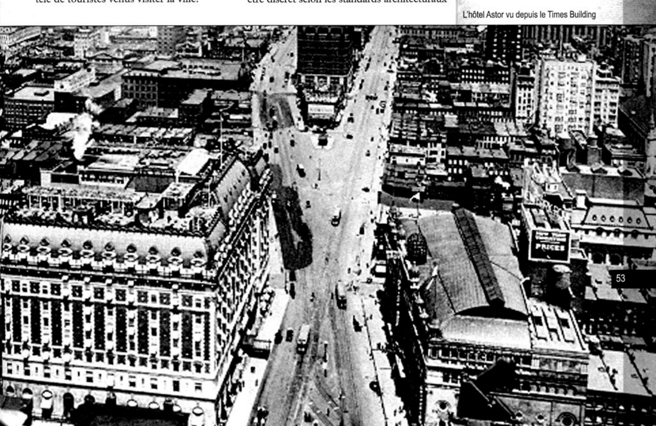
Conçu pour imiter son homonyme, l'université d'Harvard, ce bâtiment en brique rouge aux bordures de calcaire est un lieu de réunion et de dîner populaire pour les professions libérales qui travaillent à Midtown et Downtown. Le club de trois étages possède des bibliothèques, des salles de réunion et un salon.
Ici, les investigateurs peuvent conduire des affaires importantes et se faire des contacts. La bibliothèque du dernier étage est modeste en comparaison d'autres collections privées à New York, mais le club compense ce défaut par un intérieur élégant et un décor raffiné. La bibliothèque est une bonne source de textes inhabituels, des volumes qui ont pu être négligés par les bibliothèques plus importantes.

Association du barreau

44e rue ouest, N° 42

D'apparence majestueuse, dans un style peut-être discret selon les standards architecturaux

L'hôtel Astor vu depuis le Times Building





Le siège du New York Times

des années 20, ce bâtiment possède sur sa façade deux colonnes doriques à un étage surmonté de pilastres corinthiens. Construit en 1895, il contient une vaste bibliothèque spécialisée en droit.
L'immense collection fera gagner du temps aux investigateurs qui feront leurs recherches ici. Le gardien peut envisager de réduire de moitié la durée des recherches. Cela signifie qu'un investigateur pourrait gagner jusqu'à quatre heures sur un projet de recherche qui devrait normalement durer huit heures. Bien sûr, cet avantage ne s'applique strictement qu'aux questions légales.

Hôtel Algonquin

44e rue ouest, N° 58-61

Fréquenté par les auteurs et les acteurs, cet hôtel a ouvert en 1902. Durant les années 20, c'est le point de rassemblement de l'Algonquin Round Table, un club d'écrivains. Dorothy Parker, James Thurber et Robert Benchley sont quelques-uns des membres qui se réunissent à cet endroit.
Les investigateurs aspirants auteurs peuvent devenir membre de l'Algonquin Round Table s'il réussissent un test de Pratique artistique : écriture ou d'Anglais (réussite spéciale requise). À cause du temps nécessaire pour produire des écrits de qualité, les investigateurs doivent attendre au moins six mois entre deux tentatives d'adhésion. Une fois l'épreuve passée, les investigateurs gagnent immédiatement des contacts dans l'industrie de l'édition et peuvent augmenter leur compétence Crédit de 2 %. Après avoir été membres une année, les investigateurs reçoivent un bonus de 5 % en Pratique artistique : écriture ou dans une compétence équivalente choisie par le gardien. Ce bonus n'est reçu qu'une fois, et uniquement si les investigateurs assistent de façon semi-régulière aux réunions.

Hippodrome,

43e rue est, N° 51

L'Hippodrome était le poids lourd des théâtres du district jusqu'à ce qu'il tombe sous les coups du cinéma en 1928. Il fut démoli en 1939. Durant les années 20, c'était le Coney Island de Manhattan, avec des fontaines baroques, des combats de boxe, des chorales, des cirques, des spectacles burlesques et des artistes de presque tous les genres possibles et imaginables. Construit en 1905 avec 5 200 places assises, l'Hippodrome proposait de quoi distraire tout à chacun. C'est là qu'Houdini effectua nombre de ces tours incroyables.
Un large échantillon de la société new-yorkaise fréquente le théâtre. Dans ses couloirs se déroulent des intrigues politiques, des échanges de pots-de-vin et toutes sortes d'affaires clandestines. Les investigateurs espérant découvrir des informations à propos de la classe moyenne et de la classe ouvrière peuvent interroger les employés qui n'ont pas leur langue dans leur poche quand il s'agit de révéler ce qui aurait dû rester secret.

Town Hall

43e rue ouest, N° 113-123

« Vous connaîtrez la vérité, et la vérité fera de vous des hommes libres » est l'inscription ornant l'entrée de l'auditorium de Town Hall. Ouvert en 1921 en tant que centre civique et salle de concert, il fut plus tard agrandi pour accueillir une salle de cinéma et un salon. La popularité de cet auditorium s'est accrue avec la généralisation de la radio. En 1935, l'émission nationale « America's Town Meeting of the Air » permettait à tous les Américains de rejoindre le public new-yorkais.

Times Tower

42e rue et Broadway et 7e av.

Au centre de Times Square se dresse le siège du New York Times, que l'on appelle aussi « la dame en gris ». Achevé en 1903, son architecture italienne inoubliable tout en arches en fit immédiatement un point de référence. C'est d'ailleurs de ce bâtiment que Times Square tire son nom. De plus, la Times Tower est à l'origine d'une autre tradition new-yorkaise populaire. Pour célébrer l'ouverture de son nouveau siège, le New York Times arrangea un feu d'artifice du nouvel an. Ensuite, les New-Yorkais sont revenus tous les ans à Times Square pour fêter la nouvelle année.
Les investigateurs souhaitant décrocher un travail de journaliste au Times doivent présenter un curriculum conséquent et doivent obtenir une réussite spéciale à un test de Pratique artistique : écriture. De plus, le Times a une archive impressionnante de coupures de journaux. Il faut généralement des contacts à l'intérieur pour y avoir accès, ou un beau Baratin (réussite spéciale). Une fois dans les archives, les innombrables fichiers du New York Times sont disponibles. Durant les horaires de bureau, un employé se charge de retrouver les numéros voulus. Le temps de recherche est réduit d'un quart par rapport au temps normal. Cela signifie que huit heures de besogne peuvent être réduites à six.

Metropolitan Opera House

Broadway, 39e à 40e rue

Occupant tout un bloc, le MET était à la mode dans les années 20. Depuis sa création en 1883, le célèbre opéra avait connu de nombreuses difficultés et de nombreux succès. En 1892, un incendie ravagea l'intérieur de ce bâtiment prétendument « inflammable ». Il fut rapidement reconstruit, et en on profita pour corriger des défauts de conception qui limitait la vue de la scène. En 1915, l'opéra était rentable et il le fut encore jusqu'au crack boursier de 1929.

Casino Theater

Broadway et 39e rue

Directement derrière le Metropolitan Opera se trouve le Casino Theater. Il propose des comédies musicales et des opéras comiques, qui conviennent à son inhabituelle architecture à arabesques. Le casino a fermé ses portes définitivement en 1930. C'est un concurrent vivace au MET, qui ne se prend pas autant au sérieux.



Le vieux Casino Theater

District de Grand Central

Grand Central contient une des deux gares ferroviaires majeures de New York, l'autre étant Pennsylvania Station près l'Union Square. Les visiteurs arrivant à la Grosse Pomme par le terminal de Grand Central sont immédiatement confrontés aux merveilles de la cité. Enrichi par l'argent des nombreux voyageurs, hommes d'affaires et touristes, le sol fertile du district a vu pousser les plus hauts gratte-ciel du monde. La région est une véritable corne d'abondance de restaurants, d'hôtels et de clubs privés. Les trains fonctionnant sans cesse, les rues de Grand Central ne sont jamais vides.

Empire State Building

5e av., N° 350

L'un des gratte-ciel les plus loués de New York n'existait pas durant les années 20. Le repaire de 380 mètres pour gorille géant d'Hollywood fut construit sur le site du légendaire hôtel Waldorf-Astoria. La construction commença en 1930 et s'acheva l'année suivante.



Elliot Hilston, bibliothécaire solitaire, 35 ans

Né à Mott Haven, dans le Bronx, Elliot a passé sa jeunesse à lire. Sujet à des problèmes de santé, il est resté seul toute son enfance. Adulte, il évite l'exercice et préfère connaître le monde par l'intermédiaire des livres. L'âge lui a apporté des appréhensions. Il regrette de ne pas voyager plus ou de ne pas prendre plus de risques. Les investigateurs peuvent le comprendre en réussissant un test de Psychologie. Ce bibliothécaire malingre aurait du mal à refuser si on lui proposait d'explorer des endroits secrets dans d'autres pays, même s'il n'en ferait pas son métier. Il prendrait plutôt un congé sabbatique, pour revenir après quelques mois. Certes, il veut connaître l'aventure, mais pas trop à la fois.
Elliot est très protecteur envers les livres de la bibliothèque, et soupçonneux vis-à-vis des érudits qui restent seuls avec des livres rares. Il a une aversion des pages cornées et des notes de marge qui confine au fanatisme. Il examine souvent les livres sur les rayonnages à la recherche de ces abominables dégradations.

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Sciences humaines :	
- anthropologie	40 %
- archéologie	10 %
- histoire	60 %
Sciences formelles : astronomie	35 %
Sciences de la terre : géologie	30 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	35 %
Sciences occultes	10 %
Bibliothèque	75 %
Littérature	71 %
Psychologie	10 %

Langues

Allemand	30 %
Latin	26 %
Espagnol	18 %

Pour les investigateurs des années 20, ce repère familier n'existait pas, bien que son esprit fût visible par la hauteur d'autres tours de bureaux de New York. L'Empire State Building symbolisait les années folles, un temps où l'argent était abondant et où le monde paraissait trop petit.

Waldorf-Astoria Hotel

5e av., N° 350

Construit en 1893 et démoli en 1929, le Waldorf-Astoria était une hôtellerie renommée, attirant des dizaines de visiteurs riches et célèbres en ville. C'était « le » lieu où se tenaient les fêtes et les célébrations extravagantes, et il a fixé les standards de qualité selon lesquels les autres hôtels étaient jugés.
Les investigateurs espérant se loger au Waldorf-Astoria doivent obtenir une réussite spéciale à leur test de Crédit. Le gardien doit déterminer le tarif des chambres en fonction de leur type (simple ou suite), de la saison et de l'année (au milieu de la décennie, les prix se sont envolés). Un investigateur assez chanceux pour avoir une réservation dans l'hôtel gagne un bonus temporaire de 10 % sur tous les tests de Crédit tant qu'il est à l'hôtel. Rien que le fait d'avoir une chambre au Waldorf-Astoria confère une certaine notoriété dans la plupart des cercles sociaux. Cependant, acquérir une chambre est une tâche difficile. Le Baratin, la Négociation et les pots-de-vin n'influencent pas le personnel de cette estimable hôtellerie.

New York Central Library

5e av. et 42e rue, N° 476

Construite en 1911, la branche principale de la bibliothèque publique de New York est le résultat de la fusion des bibliothèques Astor, Tilden et Lenox, trois des plus grandes collections privées de la ville. Le style néoclassique, avec une colossale arche triple comme entrée, est approprié pour la plus vaste bibliothèque ouverte au public de New York. Dans les années 20 et 30, elle n'avait comme rivale que la Bibliothèque du Congrès.
Les études effectuées ici fournissent un bonus de 20 % sur les tests de Bibliothèque, et réduisent les temps de recherche d'un quart en raison de la richesse des collections de textes et de la précision du système de catalogage.
Le bâtiment abrite également une importante collection de textes rares, comprenant des manuscrits originaux américains et anglais. Une permission spéciale est nécessaire pour consulter les tomes anciens de la Salle des Livres Rares. Les professeurs et les chercheurs peuvent l'obtenir sans difficulté, bien que le processus prenne jusqu'à 2d12 jours. Un test réussi de Statut académique réduit de moitié le délai d'approbation. Si l'investigateur n'est pas employé par une faculté ou une université, alors un test réussi de Crédit est aussi nécessaire pour conclure le processus d'approbation. Des lettres de référence augmentent les chances de succès. Un test de Statut académique contre l'auteur de la lettre confère un bonus cumulatif de 5 % à l'investigateur postulant.

Chrysler Building

Lexington av., N° 405

Avec ses 319 mètres, le Chrysler Building fut le plus haut bâtiment du monde lors de sa construction en 1929, et jusqu'à l'achèvement de l'Empire State Building en 1931. Son style Art déco et sa hauteur impressionnante montrèrent le chemin pour les architectes des années 30 et attira d'innombrables touristes et New-Yorkais.
Après sa construction, le Cloud Club en investit les derniers étages. C'était un club réservé aux hommes, destiné aux hommes d'affaire, avec une vue merveilleuse sur l'horizon.

Grand Central Terminal

42e rue est, N° 71-105

Couvrant trois blocs, Grand Central Terminal n'a rien de petit. Trois étourdissantes arches hautes de plusieurs étages forment l'entrée de la gare, chacune flanquées de colonnes massives. Le style Beaux-arts à la française attire l'attention, même dans une ville où les merveilles architecturales ne manquent pas. Au-dessus de l'arche centrale est montée une sculpture extraordinaire représentant Mercure, Hercules et Minerve sur une horloge à 40 mètres de haut.
Dans la gare, le hall principal avec tout un toit voûté de métal et de verre, fait presque 120 mètres de large et 40 mètres de haut. Dans le dôme du plafond est illuminée une ellipse du zodiaque, qui, suite à une erreur, tourne dans le mauvais sens.
Descendre l'escalier menant vers le niveau inférieur révèle un monde de rampes et de passages reliant des métros, des trains et des rues, ainsi qu'une cité souterraine de restaurants, de librairies, de magasins de vêtements, de fleuristes, de marchands de journaux et d'une multitude d'autres boutiques. Plusieurs des hôtels proches ont des galeries directement reliées à leur hall d'entrée. En dessous se trouvent le dépôt ferroviaire et la centrale électrique qui fournit l'énergie nécessaire à cette installation colossale.
Le gardien devrait profiter du dédale de corridors souterrains serpentant sous la gare. Il y a certainement de nombreux tunnels de maintenance ou de câbles électriques et des égouts débordant de péripéties.

District de Murray Hill

Dans les années 20, le quartier résidentiel autrefois exclusif de Murray Hill a commencé à vaciller, laissant finalement la place aux entreprises conquérantes de la cité. Bordés par les bâtiments montagneux d'un nouvel âge, les quelques manoirs restant datant de l'après-guerre de Sécession restant semblent se serrer les uns contre les autres dans un dernier geste de défi contre le changement. La machine inébranlable du capitalisme dévore lentement les terres auparavant dominées par l'aristocratie pseudo-fictive de l'auteur américain Edith Wharton, laissant un quartier où il ne reste guère de sang-bleu new-yorkais.

Cuisine de l'Enfer (Hell's Kitchen)

Les clapiers et les usines nichent ensemble dans la Cuisine de l'Enfer des années 20. La Cuisine a une histoire aussi longue que honteuse de vice et de banditisme. Les rails et les ports ouest tout proches ont amené dans la ville des ouvriers à la recherche d'emplois, transformant le quartier en un mélange d'industrie et de résidentiel qui resta tel quel durant tout le début du vingtième siècle. Les bidonvilles poussaient autour des usines, pour être remplacés par des clapiers. La combinaison de salaires misérables et de logements désolants mena inévitablement aux gangs et au crime.

Dans les années 20, les gangs qui dominaient autrefois les rues et luttaient pour le pouvoir avaient quasiment disparu. Les usines et les entrepôts longent toujours les bords du district, encerclant les clapiers. La vie dans la Cuisine est dure et brutale. Il n'y a de temps ou d'argent pour l'agrément. Des investigateurs extravagants visitant le quartier peuvent s'attendre à la méfiance et aux moqueries de la plupart des habitants de classe ouvrière.

Polyclinique

50e rue ouest, N° 345

Les lits de cet hôpital sont familiers à de nombreux officiers de police de New York qui ont pris une balle dans le quartier. En raison de la dureté des habitants de la Cuisine et de l'abondance d'entrepôts vides, il n'est pas rare qu'un flic ou un Féd finisse par occuper un lit à la polyclinique. Avec plus de 300 chambres et une équipe chirurgicale complète, cet hôpital traite les habitants du quartier et tous ceux que l'on ramasse dans les rues. Après 1925, l'assise des patients de l'hôpital s'étend ; une fois que Madison Square Gardens déménage de Madison Square District au croisement de la 8e Avenue et la 49e rue, ce sont quelques boxeurs qui trouvent occasionnellement le chemin de l'hôpital.

Centre textile

L'un des principaux centres industriels de New York est situé entre Times Square, la Cuisine de l'Enfer et Chelsea. C'est dans cette région que le secteur textile s'est établi, fournissant presque tous les États-Unis en costumes, en robes et en manteaux de fourrure, et employant principalement des immigrés et des noirs. Le long des rues de ce quartier sont alignés des entrepôts, des négociants de vêtements et des manufactures. Comme dans une fourmilière, les camions déchargent des ballons de tissu et chargent des vêtements à livrer, les grossistes patrouillent les entrepôts pour faire leurs achats pour des marchands locaux et lointains, et une pléthore de détaillants foncent dans les rues, évitant des « pousseurs » (des chariots chargés de costumes, fourrures et robes). Parmi les petites boutiques du centre se dressent Macy et Saks 5e Avenue, deux des plus grands magasins de la ville.

Grand Central Terminal

Sully Branagan, voyou fourvoyé, 18 ans

Sully est un vaurien qui a grandi dans les rues de la Cuisine de l'Enfer. Il connaît les histoires des gangs d'antan, et il est séduit par leur style de vie et l'autorité qu'ils s'imposaient. Son père est mort dans la Grande Guerre, laissant sa mère seule. Elle a travaillé dans une fabrique de vêtements pour nourrir ses deux enfants. Sa rancœur envers son sort a poussé Sully vers le crime. Ce voyou fourvoyé est un ami de Quinn O'Conner, un videur au restaurant Cavanagh à Chelsea. Bien qu'il refuse de l'admettre, Sully admire Quinn pour avoir un vrai travail, un travail qui ne consiste pas à coudre des vêtements. Sully est bien renseigné sur les événements de la Cuisine de l'Enfer, et il peut être utile aux investigateurs comme informateur. Bien qu'il n'aime pas l'autorité, la police et les investigateurs privés, il coopérera tant qu'il a quelque chose à y gagner. Un test réussi de Psychologie révèle aux investigateurs l'interrogeant que son cœur de pierre a un faible pour les professions libérales. Les journalistes, les docteurs et les professeurs représentent un style de vie inaccessible. À cause de ce rêve impossible, Sully a tendance à favoriser les investigateurs dont les carrières sont fondées sur la compétence et l'intellect plutôt que les muscles et les affaires. Ces types d'investigateurs peuvent doubler leurs valeurs de Négociation et de Persuasion lorsqu'ils parlementent avec Sully.

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Négociation	30 %
Dissimulation	25 %
Baratin	20 %
Écouter	35 %
Se Cacher	25 %
Trouver Objet Caché	35 %
Sciences occultes	35 %
Savoir urbain : New York	70 %

Combat

Couteau	45 %	dég. 1d4 +2 + Impact
Bagarre	55 %	dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	35 %	dég. spécial

L'art du pickpocket

Les pickpockets travaillent souvent en équipe, se passant les biens volés ou faisant distraction. S'il est poursuivi, un pickpocket profite de sa connaissance des lieux pour l'aider à se cacher (cf. *Suivez cette voiture !*, p. 18). S'il est capturé, il use de Baratin avec les investigateurs, expliquant que sa famille meurt de faim, que ses frères sont malades. Si les investigateurs persistent à vouloir faire intervenir la police, le voleur aux doigts légers s'énerve et attaque ou appelle à l'aide. Sur un test réussi de Volonté, un citoyen bien intentionné mais mal informé vient à l'aide du pickpocket. Cela peut créer une diversion dont le pickpocket profitera pour tenter à nouveau de s'échapper. Le gardien résoudra la situation à sa convenance.

Caractéristiques

Pickpocket	1	2
CON	13	12
DEX	14	15
FOR	12	11
TAI	12	12
INT	10	11
POU	13	09

Valeurs dérivées

Pickpocket	1	2
Impact	0	0
Points de Vie	12	12

Compétences

Dissimulation	28 %
Imposture	31 %
Esquive	50 %
Baratin	48 %
Se Cacher	70 %
Athlétisme : Saut	42 %
Pickpocket	52 %
Discrétion	64 %
Savoir urbain : New York	65 %

Combat

Cran d'arrêt	54 %	dég. 1d4 + Impact
Bagarre	61 %	dég. 1d3 + Impact

Pennsylvania Station

7 th av., 31e à 33e rue

Pennsylvania Station grouille de voyageurs quelle que soit l'heure. C'est le terminus des lignes Pennsylvania et Lehigh Valley. Depuis cette gare, des millions de voyageurs de la côte est entrent et sortent de New York chaque année.

Elle fut construite en 1910 en même temps que des tunnels passant sous l'Hudson et l'East River et rejoignant la gare dans un dépôt ferroviaire souterrain. Lorsqu'il utilise Penn Station, le gardien doit insister sur la foule et la confusion. À l'intérieur, de grandes colonnes de style roman montent jusqu'au plafond. Il y a des guichets de vente et des guichets d'information, des vendeurs de journaux et des cireurs. C'est un excellent point de départ pour une aventure à New York, puisque les investigateurs sont immédiatement dans le bain de la Grande Pomme. C'est aussi un paradis pour les pickpockets, qui chassent dans les foules empressées et récoltent des souvenirs de voyageurs sans méfiance.

Kip's Bay

Jour et nuit, la fumée des cheminées des usines s'élève dans le ciel sur la forêt urbaine de mortier et d'acier de ce quartier fluvial. Cherchant un accès au fleuve, de nombreuses manufactures de New York se sont installées là durant les années 20. Comme à Morrisania dans le Bronx, une fine patine de suie recouvre tout. La majorité des ouvriers locaux occupent les appartements et les clapiers vieillots autour des énormes usines. Rares sont les autres à être attirés par ce quartier.

Dans les années 20, la cité a tenté de récupérer une partie de la friche industrielle et a entamé un projet de vingt-cinq millions de dollars qui finira par être appelé Cité Tudor. Un ensemble de douze immeubles à appartements dans le style anglais des cottages Tudor fut érigé sur une hauteur surplombant le district. Bien que plus attrayants que les clapiers vétustes des environs, les nouvelles résidences n'améliorèrent guère l'aspect général de cette région fortement industrialisée.

Bellevue Hospital

1e av. et 27e rue

Couvrant presque douze blocs, cet hôpital proéminent est parmi les plus anciens hôpitaux généraux des États-Unis. Établi en 1811, Bellevue est l'un des hôpitaux les plus grands et les plus compétents de la ville pendant les années 20, capable de traiter la plupart des maux.

Bellevue est célèbre pour être le premier hôpital à avoir ouvert un service d'urgence et à employer des ambulances. En 1868, il s'agissait alors de carrioles tirées par des chevaux, qui avaient été remplacées par des automobiles dans les années 20. Grâce à son central téléphonique fonctionnant 24 heures sur 24, l'hôpital est toujours prêt à répondre rapidement aux appels à l'aide.

Médecine légale

Le bureau du médecin légiste de New York est situé dans l'enceinte de Bellevue. Toutes les autopsies du comté de New York sont pratiquées ici. Les corps, identifiés ou non, sont stockés sur place en attendant.

Pavillon psychiatrique

À la fin des années 20, Bellevue commença à ressentir les tiraillements de leur aile psychiatrique débordée. Les cas dont elle était chargée allaient de la psychiatrie clinique au traitement de la dépendance à l'alcool ou aux drogues. La variété et la quantité des patients menèrent bientôt à une surpopulation, forçant l'hôpital à créer un bâtiment distinct pour la psychiatrie en 1936. En quelques années, lui aussi ne suffit plus.

Dans les années 20, le pavillon psychiatrique de Bellevue, qui comprenait une aile pour les hommes et une autre pour les femmes, servait principalement pour les cas violents liés à des crimes. Les patients amenés ici étaient généralement internés en attente d'un procès. Les vagabonds et les patients souffrant de dépendance étaient aussi des candidats courants pour les lits… ou pour les camisoles.

Les rangées de maisons surnommées « Cité Tudor »





Franz Nefen, médecin légiste surchargé, 44 ans

Franz ne sort pas beaucoup. Il passe la plupart de son temps avec des cadavres. Bien qu'il ne soit pas le seul docteur employé par la ville comme médecin légiste, Franz est celui que les investigateurs rencontrent le plus souvent.
Des années d'exposition aux nombreux macchabées de la cité ont immunisé Franz contre la mort. Il est froid et direct en ce qui concerne son travail. Ses confrères le trouvent tout simplement macabre. Il rit et plaisante rarement. Quand il travaille, il est impassible et efficace, ne perdant pas son temps en extravagances inutiles, comme la politesse.
Ceux qui ont réussi à percer sa carapace apprennent que Franz aime l'opéra, bien manger et n'aime pas la bureaucratie. Pour gagner sa confiance, un investigateur doit réussir un test de Persuasion pendant deux mois consécutifs. Pour cela, on suppose que l'investigateur rend régulièrement visite à Franz à son bureau ou à son appartement à Stuyvesant Square. Offrir des tickets pour l'opéra ou inviter Franz à dîner dans un bon restaurant confère un bonus de 5 % sur le test de Persuasion de l'Investigateur.
L'allemand est la langue natale de Franz, ce qui lui pose parfois des difficultés pour communiquer en anglais. Le gardien devrait lui faire faire des tests d'Anglais de temps en temps pour voir si Franz ne fait pas d'erreur. En cas d'échec, ses déclarations ont soit aucun sens, soit un sens trompeur que les investigateurs prendront pour la vérité.

District de Chelsea

Dans les années 1880, Chelsea était le cœur de Manhattan. Les théâtres prospéraient, les hôtels avaient le fardeau d'accueillir les foules s'empressant autour de ce que l'on appellerait plus tard « le premier Times Square ». Mais avec le début du nouveau siècle, la majorité de l'industrie du divertissement s'est déplacée au nord, vers Broadway et la 42e rue – le vrai Times Square. Cela a provoqué l'affaissement du quartier qui est maintenant morne, avec une poignée de vieux hôtels et restaurants.
Durant les années 20, Chelsea est principalement résidentiel, avec de longues rangées d'immeubles à appartements bordant les rues, et une collection d'églises, d'hôpitaux et de petits magasins destinés aux habitants du district vieillissant. Quelques bâtiments remarquables, comme le Chelsea Hotel et le Booth Theater, attirent quelques visiteurs extérieurs à la ville.

Studios Tischler

21e rue ouest, N° 344

Mourant d'une mort lente, ce minuscule studio lutte pour sa survie dans une mer où règnent les requins des grands studios. Situé dans un bâtiment exigu de trois étages en briques rouges, qui fut autrefois un entrepôt, le petit studio parvient à produire cinq films par an. Les studios Tischler ont ouvert en 1910 avec *La Reine du Désert*, un succès foudroyant qui lui apporta notoriété et profits. En 1915, le studio commença à péricliter. Sa popularité auprès des acteurs s'évapora alors que des metteurs en scène excentriques mettaient continuellement leurs projets en retard. La compagnie de production de film finit la décennie sur un soupir. Une série d'échecs fabuleux la força à commencer la production de films de moindre qualité pour survivre.



Miranda Sorvin, aliéniste fureteuse, 34 ans

Dans l'aile des femmes du Pavillon psychiatrique de Bellevue travaille l'une des rares femmes aliéniste de la ville, le docteur Miranda Sorvin. Chaque jour, les tons condescendants et les regards méprisants lui rappellent la rareté de son sexe dans la médecine. Être une psychologue Freudienne ne fait rien pour arranger les choses. Pourtant, elle supporte ces attitudes hautaines parce qu'elle croit en elle-même.
Parfois, Miranda est chargé du cas d'un patient masculin, souvent un immigré ou un noir que les autres docteurs considèrent comme une perte de temps. C'est suite à un cas de ce genre que Miranda a été exposée au monde surnaturel. Depuis lors, sa curiosité l'a poussée à en savoir plus sur les sombres mystères du Mythe. Elle peut être un allié précieux pour les investigateurs. Tous ceux qui la croisent sont frappés par son abord chaleureux et son ouverture d'esprit, et lui font facilement confiance. Cependant, elle a tendance à analyser les gens, même de simples connaissances. Le gardien devrait faire des tests réguliers de Psychanalyse. En cas de succès, Miranda apprend quelque chose, dont la nature est laissée à la discrétion du gardien en fonction du degré de réussite. Elle n'hésite pas à utiliser cette information ouvertement lorsqu'elle remet en question les motivations d'un investigateur. Elle peut demander des choses comme : « Vous méfiez-vous de la police parce que vous n'aimiez pas votre père, qui représentait l'autorité dans votre vie ? », et le gardien devrait faire de même, aux moments les plus inattendus.

Franz Nefen

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences de la vie :	
- biochimie	51 %
- biologie	42 %
Sciences formelles : chimie	40 %
Médecine	75 %
Médecine : légale	65 %
Bibliothèque	32 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	49 %

Langues

Anglais	55 %
Italien	20 %
Latin	23 %

Miranda Sorvin

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Négociation	46 %
Sciences de la vie :	
- biologie	30 %
- pharmacologie	33 %
Sciences occultes	4 %
Crédit	45 %
Mythe de Cthulhu	3 %
Baratin	48 %
Se Cacher	30 %
Hypnose	55 %
Bibliothèque	45 %
Médecine	56 %
Persuasion	58 %
Psychanalyse	48 %
Psychologie	66 %

Langues

Allemand	35 %



Mauri Tischler, producteur désespéré

Depuis plusieurs années déjà, Mauri Tischler, propriétaire des studios Tischler, fait tout pour éviter de se faire avaler par les studios hollywoodiens. N'ayant pas les moyens de lutter contre les grandes corporations, il s'est lancé dans les films sensationnels, tout en cherchant à retrouver un succès digne de *La Reine du Désert*. Les difficultés de Mauri ont un effet dramatique sur son humeur. Sa femme a demandé le divorce en 1917, prétendant qu'il était invivable. Son stress financier combiné à de fortes doses de caféine l'ont poussé au bord de la crise de nerfs. Lorsqu'ils rencontrent Mauri, les investigateurs peuvent faire un test de Psychologie pour remarquer son état. Il est agité et désagréable, et parle sans cesse de sa « deuxième chance ». Mauri est intéressé par les films de voyage, et on peut le convaincre d'acheter les droits cinématographiques d'une expédition, à condition que la destination soit suffisamment exotique. Si les investigateurs ont perçu l'état de Mauri, ils peuvent en tirer partie. Une fois qu'un investigateur réussit un test de Psychologie, ses compétences de Négociation et Persuasion bénéficient d'un bonus de + 20 % vis-à-vis de Mauri.

Caractéristiques

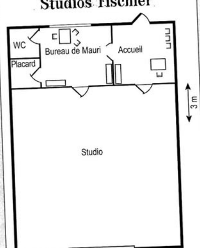
APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	25 %
Pratique artistique : cinéma	65 %
Négociation	40 %
Dissimulation	20 %
Crédit	25 %
Imposture	35 %
Baratin	40 %
Écouter	35 %
Persuasion	50 %
Photographie	60 %
Psychologie	15 %



Les films à New York

Jusqu'à 1920, New York était la capitale cinématographique des États-Unis, et Chelsea était le cœur de l'industrie. Au tout début du vingtième siècle, de nombreux studios se sont formés dans le district de Chelsea. Certains de ces pionniers étaient des hommes d'affaire du centre textile voisin, qui décidèrent de suivre une nouvelle mode : les films. Après la Première Guerre mondiale, quand les établissements de distraction se sont déracinés pour se replanter à Times Square, plusieurs des studios de film florissants ont déménagé pour la ville endormie d'Hollywood, en Californie. Mais tous n'ont pas fait le voyage. Certains sont restés et ont connu une mort lente tandis que les studios de la côte ouest étendaient rapidement leur domination sur l'industrie. Ce succès n'empêcha par les acteurs et les metteurs en scène de revenir à New York, la ville ayant la plus grande concentration de cinémas d'Amérique. New York demeura un terreau de vedettes, et beaucoup y installèrent leur résidence sur la côte est.

Young Men's Christian Association (YMCA)

23ᵉ rue ouest, N° 215

En face de l'Hôtel Chelsea se trouve un hôtel d'un genre différent. L'Association Chrétienne pour Jeune Gens a ouvert sa branche de la 23ᵉ rue en 1904. Comme les autres de New York, cet endroit fournit des logements modestes avec des services variés, comme des appartements avec ou sans cuisine. Il héberge des visiteurs au budget limité le temps qu'ils trouvent un emploi. Comme à l'hôtel Chelsea, de nombreux écrivains et artistes viennent au YMCA, mais aux revenus beaucoup plus maigres.

Hôtel Chelsea

23ᵉ rue ouest, N° 222

Le vénérable Chelsea a commencé sa vie dans la cité en 1884, en tant que maison à appartements en coopérative. Son style élégant a attiré de nombreux locataires aisés, dont beaucoup d'artistes inspirés par la beauté de l'environnement. Après la migration de l'industrie du divertissement vers Times Squares, le Chelsea devint un hôtel. Avec onze étages et une penthouse, il réussit à gagner l'attention de nouveaux artistes. Mark Twain et O. Henry sont deux des résidents réguliers de l'hôtel.
Lorsqu'il utilise le Chelsea, le gardien devrait dépeindre les ferronneries du XVIIIᵉ siècle, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'hôtel. Les balcons en fer forgé encadrent les fenêtres de la façade, et un magnifique escalier en fer s'élève depuis le centre du hall d'entrée, non pas en spirale, mais en tournant à angle droit dans les étages. L'hôtel a aussi des ascenseurs ; son moteur à vapeur est plus souvent en panne qu'en fonctionnement.

Cavanagh's Restaurant

23ᵉ rue ouest, N° 258

Ce restaurant luxueux est l'un des succès de l'ère de la vapeur dans le district. Il n'a quasiment pas changé depuis son ouverture en 1876. Des acteurs, des écrivains et des politiciens y dînant régulièrement, il a acquis une solide réputation chez les New-Yorkais. Bien sûr, un bon menu et un excellent chef font également partie de la recette du succès. Des membres de la jeune élite sociale fréquentent Cavanagh's, espérant être photographié avec une célébrité.
Bien que les paparazzis de New York épient ce restaurant historique, le gardien ne devrait pas laisser les investigateurs se faire impunément passer pour des paparazzis. La direction, tout en appréciant la notoriété, veut limiter l'apparition d'images inappropriées dans les centaines de torchons à scandale circulant dans la Grosse Pomme. Quinn O'Conner, le videur tiré à quatre épingles de la maison, disperse rapidement tout chercheur de trésors effronté qui passerait les portes dans l'espoir d'obtenir une photo compromettante. Si les investigateurs insistent, ils risquent des ennuis non seulement avec Quinn, mais aussi avec la police. Cavanagh's a de bonnes relations avec la police locale, qui est toujours prête à mettre les journalistes, les détectives et les photographes au trou pour la nuit, même pour des charges minces et inventées.

Hôpital Français

30ᵉ rue ouest, N° 330

Fondé en 1841, cet hôpital est nommé d'après le quartier français du district de Chelsea. Il n'a pas la notoriété ou l'extravagance de beaucoup d'autres hôpitaux de New York. Pourtant, grâce à la Cuisine de l'Enfer toute proche, il ne manque pas de travail. Au fil des ans, l'hôpital est agrandi en même temps qu'il a drainé plus de patients, jusqu'à devenir un gratte-ciel à part entière.

Chelsea Piers

11ᵉ av., entre la 12ᵉ et la 22ᵉ rue

Le long de la 11ᵉ avenue (West Street) se trouvent neuf pontons qui servent de débarcadères

pour la plupart des lignes de passagers transatlantiques de New York, y compris Cunard et White Star. C'est sur ces pontons âgés, construits en 1902, que les new-yorkais arrivent et partent par l'océan.

District de Madison Square

Au début des années 20, la plus grande partie du lustre de Madison Square s'est envolée. Même les champions du quartier, Madison Square Gardens (Madison av., entre 26e est et 27e est), ont déménagé à une nouvelle adresse plus au nord, sur la 8e Avenue, entre les 40e ouest et 50e ouest. Comme beaucoup d'autres parties de la ville, les théâtres, les magasins et les restaurants ont tous fait un voyage vers le nord et Times Squares, laissant le district reprendre difficilement sa vie.

Peu après la Première Guerre mondiale, les bâtiments de Madison Square commencèrent à s'élever vers le ciel, créant de nouveaux espaces pour les bureaux et le commerce. La Sixième Avenue devint un nœud inextricable de piétons et d'automobiles, alors que tout New York venait travailler dans des entreprises allant des compagnies d'assurance aux fabricants de jouets.

Madison Square Park

Entre les imposants grate-ciel se niche Madison Square Park. Quand la nation était jeune, cette bande de terre était un marécage infesté de vermine. Une fois drainé, il servit de fosse commune pour les pauvres. En 1870, il fut rénové et retaillé, et la terre se transforma en un parc verdoyant. Les visiteurs des années 20, pour la plupart des touristes ou des employés en plein dîner, ont un aperçu d'un monde où la terre est couverte d'herbe plutôt que de béton, et où l'ombre est projeté par les arbres plutôt que par les immeubles.

Alors que les affaires prospèrent dans le district, il n'est pas rare de rencontrer des gens hauts placés dans le monde corporatiste de la cité en train de manger dans le parc. Les investigateurs de profession libérale, plutôt que manuelle, peuvent trouver du travail en initiant une conversation ordinaire avec un directeur ou un autre homme d'affaire dans le coin. Le type d'affaire et le type d'homme sont laissés à la discrétion du gardien.

District de Gashouse

Après la Première Guerre mondiale, de gigantesques réservoirs de gaz, des usines rouillées et des clapiers ancienne-loi au bord de l'écroulement dominaient le quartier qui avait autrefois été un centre de production majeur pour le gaz de chauffage et d'éclairage à New York. Au début des années 20, seuls les pauvres et les désespérés habitaient dans cette partie désolée de la ville. Bien que la consommation de gaz ait considérablement décru dans les années 20, en faveur de l'électricité et du charbon, il y avait toujours une demande. Sans normes de sécurité imposées sur la maintenance des réserves de gaz, les infortunés résidents sont souvent exposés à des fuites de gaz mortels. Comme Hell's Kitchen, cette région de New York est pleine de voyous et de gangs, bien que les conditions de vies soient effroyablement pires. Les principaux habitants du district sont des immigrés. Les usines en emploient certains, tandis que les autres travaillent dans les districts voisins; tous sont mal payés.

Les nombreux entrepôts et clapiers décrépits peuvent être attirants pour des gens cherchant la solitude. Ils sont idéaux pour des expérimentateurs sortant des sentiers battus à la recherche d'un laboratoire privé dans la ville. Les bâtiments de taille industrielle fournissent amplement assez de place pour des projets de grande envergure, et les voisins posent peu de questions.



Quinn O'Conner, videur, 22 ans

Cette brute confirmée originaire de la Cuisine de l'Enfer a un talent pour imposer sa volonté aux autres, surtout quand ils ont déplu à la direction de Cavanagh's. Quand il en reçoit l'ordre, Quinn détruit les appareils photo et balance les intrus sur le trottoir. Il évite de les blesser si possible, particulièrement s'ils sont plus petits que lui. Mais s'il y est obligé, le videur n'hésitera pas à se défendre.

Si les investigateurs en ont le temps, un test de Psychologie révèle que Quinn n'apprécie pas son travail. Il n'aime pas brutaliser les gens, ni les autres brutes. Il fait son travail parce qu'il est payé pour cela, mais il donnera sa chance aux investigateurs s'ils lui offrent un travail mieux rémunéré. Il rêve de devenir détective privé un jour, mais il ne le confessera que si on le persuade.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

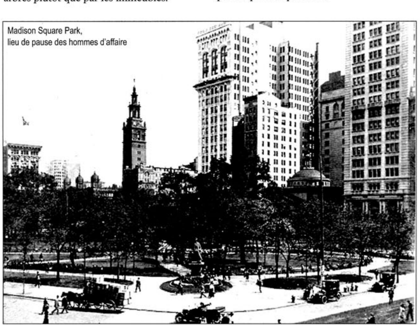
Impact	+ 1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Négociation	35 %
Athlétisme	50 %
Conduite	35 %
Discrétion	15 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat

Bagarre	65 %	dégâts 1d3 + Impact
Arts martiaux	50 %	dégâts spécial



Madison Square Park, lieu de pause des hommes d'affaire

District de Gramercy Park

Au centre de Lexington Avenue, entre les 20e et 21e rues, se dresse crânement la grille en fer forgé de Gramercy Park. L'accès à ce parc exclusif est restreint aux habitants du quartier qui ont été approuvés par le Directoire de Gramercy Park. Nul autre n'a le droit de profiter de la verdure tranquille du parc.

Samuel B. Ruggles, qui a promis aux acheteurs des terres environnantes qu'ils feraient partie du groupe réduit ayant le privilège du parc, transforma l'ancien marécage en jardin en 1832. À l'origine, des clés plaquées or étaient remises aux quelques privilégiés. Dans les années 20, les clés existent toujours, mais sont d'un aspect plus ordinaire.

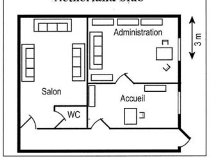
L'inviolabilité du parc a été mise à l'épreuve de nombreuses fois au cours de décennies. En 1890, le parc aurait dû être coupé en deux pour laisser passer Lexington Avenue. Le gouverneur David B. Hill opposa prestement son veto à la proposition. Plus tard, en 1912, des plans visant à étendre Irving Place au nord de la 19e rue furent déjoués par l'Association de Gramercy Park. Des visiteurs indésirables ne pénétrèrent dans le parc qu'une seule fois, durant les émeutes de l'enrôlement de 1863, quand les troupes envoyées rétablir l'ordre dans la ville y établirent leur campement.

Une grande partie des maisons construites à l'origine au XIXe siècle entourent encore le parc dans les années 20. Les résidences privées en grès brun et en brique rouge ont conservé leur dignité et leur opulence. De hautes tours d'appartements ont également poussé dans le district pour satisfaire les besoins de la classe aisée grandissante de la ville. Lorsqu'ils visitent ce district, les investigateurs peuvent avoir à faire des tests de Crédit avant d'engager la conversation avec les résidents. De plus, un investigateur souhaitant se loger doit obtenir une réussite spéciale à un test de Crédit, et fournir au moins une lettre de référence solide.

Netherland Club

Gramercy Park West Drive, N° 3.

Ce ravissant édifice de brique rouge est le lieu de réunion du Club New York, dont de nombreux membres prétendent être des descendants des premiers colons hollandais. Fondée en 1903, l'organisation planifie des activités et des événements promouvant l'héritage international de la cité. En 1912, il a déménagé pour Gramercy Park où il est resté jusqu'en 1939. Durant les années qui ont suivi la Première Guerre mondiale, les quotas d'immigration drastiques ont provoqué le déclin de la popularité du club, pourtant ses membres ont continué à se réunir et à tenir des dîners annuels.



Résidences à Gramercy Park

Player's Club

Gramercy Park South, N° 16

Edwin Booth, frère du tristement célèbre assassin du président Abraham Lincoln, John Wilkes Booth, a fondé le Player's Club en 1845, un club privé pour acteurs. Bien que son nom implique que la participation est limitée aux acteurs, l'adhésion est ouverte à tous. Le club a eu de nombreux membres ne montant pas sur les planches, dont le célèbre général W. T. Sherman ou Mark Twain. La notoriété n'est pas une condition essentielle d'adhésion ; l'éligibilité dépend des connexions sociales et du sexe masculin. Cela resta le cas longtemps après les années 20.

Si les investigateurs deviennent membres de ce club exclusif, ils gagnent immédiatement des contacts dans les classes moyennes et supérieures de New York. L'adhésion ne nécessite pas uniquement une certaine notoriété publique, mais aussi un test réussi de Crédit.

District d'Union Square

Union Square est le Times Square de la classe ouvrière. Il est rempli de restaurants, de théâtres et de magasins affichant des prix raisonnables pour les ouvriers et employés new-yorkais. Depuis ses jours de gloire au début du XIXe siècle, l'esthétique d'Union Square a décliné. Les bâtiments, autrefois neufs et soignés, sont vieux et dégradés dans les années 20. Une poignée d'anciens manoirs sont toujours présents dans le district, mais des appartements médiocres et des clapiers à bas prix conçus pour loger le nombre croissant de travailleurs urbains ont remplacé ces riches résidences privées.

Débordant de la vie sans fard de classe ouvrière new-yorkaise, les rues de ce quartier ont au moins un exemplaire de tout ce qui est considéré comme démodé par la haute société. Lors de leur visite, les investigateurs croiseront des gens faisant du lèche-vitrines, d'autres allant au théâtre, des camelots interpellant la foule, des hommes-sandwichs vantant les mérites de produits ou de journaux, des musiciens de rues jouant des airs enjoués ou maussades pour gagner leur pain quotidien.

Union Square Park

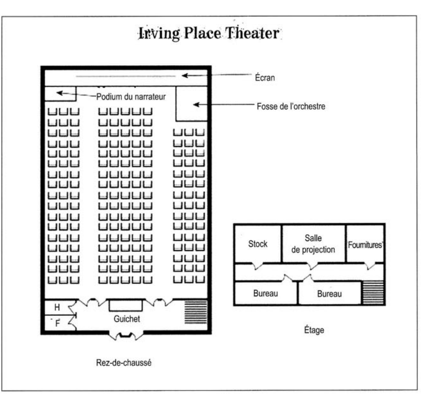
Partageant le triste état du district, Union Square Park souffre durant les années 20.

Le pire des endroits

Un dédale de métros, d'égouts et de tunnels de maintenance s'étale sur des kilomètres sous Manhattan. Des connexions vers la surface recouvrant toute la cité, aucun lieu à Manhattan n'est isolé de ce qui rôde dessous. De nombreuses créatures vicieuses et dangereuses vivent dans ces espaces profonds et humides ; des choses que l'on voit rarement à la lumière du jour. À chaque heure passée à explorer les souterrains de New York, les investigateurs ont 10 % de faire une rencontre allant des alligators aux goules ou aux zombies, quoique les rats et les vagabonds soient les plus courants. Tout investigateur assez désespéré ou déterminé pour entrer dans ce royaume sans un guide expérimenté ou un plan doit réussir un test d'Orientation sous peine de se perdre temporairement et de ne pas pouvoir retrouver son point de départ. Une fois qu'un investigateur est perdu, la chance de rencontre augmente de 10 %.

Les personnages explorant les égouts courent également le risque de glisser sur des surfaces humides, et les conséquences peuvent être plus graves que de simplement salir ses vêtements. Si les investigateurs courent, escaladent ou tentent de se déplacer dans le noir sans l'aide d'une lumière, ils subissent un malus de -20 % (cf. Livre de règles p. 143) ; en cas d'échec, ils tombent. En même temps qu'il est trempé, un investigateur est exposé aux innombrables bactéries et produits chimiques toxiques déversés dans les égouts par les usines de la surface. Il doit alors effectuer un test d'Endurance. En cas de succès, il s'en tire avec des irritations bénignes de la peau et des yeux. En cas d'échec, il subit 1d3-1 points de dégâts dus à une irritation plus grave, ainsi que des démangeaisons ou des aveuglements temporaires.





Avec la réputation d'être un point de rassemblement pour les socialistes, les anarchistes, les syndicalistes, les manifestants et les semeurs de trouble en général, peu de gens s'y rendent pour le plaisir, à l'exception des nombreux enfants du quartier.

Coupant Broadway et la 4e Avenue, ce parc abrite quatre grands monuments américains. Le Liberty Pole et les statues de George Washington, Lafayette et Abraham Lincoln sont des attractions qui attiraient les gens à Union Park il y a bien longtemps. Quand l'argent s'est déplacé vers le nord, l'intérêt pour le parc a décru. Touffu, bruyant et mal entretenu, Union Square Park est dédaigné par les quartiers plus aisés du nord.

Irving Place Theater

14e rue et Irving Place

À son ouverture en 1888, l'Amberg Theater était une salle de spectacle. Elle a changé de nom et de format quand le district du divertissement a migré vers le nord. Dans les années 20, c'est un cinéma de quartier appelé l'Irving Theater, et il est principalement fréquenté par les habitants d'Union Square. Sa taille compacte, son apparence médiocre et son programme à petit budget attirent peu de monde en dehors du district.

Dans les années 30, l'Irving Theater changea à nouveau de format, cette fois pour les spectacles burlesques. Il obtint une brève notoriété quand Gypsy Lee Rose fit les gros titres avec ses spectacles innovants et osés. Cela s'avéra cependant être une mauvaise publicité pour le petit théâtre. Peu après, il fut fermé par la ville et recyclé en cinéma. Il mourut définitivement dans les années 40.

Dark Art Films

En raison des difficultés économiques du théâtre, le directeur accepte souvent de passer des films moins conventionnels. Il ne pose pas de questions; il se contente d'un échange d'argent. Les investigateurs voyant ces films doivent faire un test de Mythe de Cthulhu pour remarquer précisément ce qu'ils ont de bizarre.

Bien que tous les films présentés dans le théâtre soit muets, un narrateur accompagne toujours les plus étranges. Durant les premières années du cinéma, il n'était pas rare qu'une personne se tienne à côté de l'écran et raconte l'histoire se déroulant devant les yeux du public. Ici, des images ésotériques sont insérées dans le film, une seule à la fois pour que l'on ne remarque rien de façon consciente. Ces symboles ou écritures magiques se combinent aux chants rituels du narrateur. Tandis que le public regarde, fasciné par les images spectaculaires, le narrateur lance un sort qui absorbe 1d4 points de magie à chaque personne dans la salle et les lui transfère. Toute personne ayant déjà fait l'expérience de magie rituelle peut faire un test d'Intuition pour déterminer qu'il se passe quelque chose. Un test réussi de Mythe de Cthulhu fournit au moins un aperçu de la nature de la magie. Néanmoins, tous ceux qui voient le film en font une critique dithyrambique.

Le producteur de ces films mystérieux et ses motivations sont laissés à l'imagination du gardien. Il est certain que la nouvelle de l'existence de ces films ésotériques va se répandre dans la communauté, et ils sont assez suspects pour attirer l'attention des investigateurs. Interroger le directeur leur apprend que le

studio est nommé *Dark Art Films*, mais il ne connaît ni leur adresse ni le nom de ses contacts.

District de Stuyvesant Square

Au contraire de son voisin Union Square, ce quartier est en plein boom. Manucurés et entretenus, les immeubles et les maisons de Stuyvesant Square sont les premières marches vers Gramercy Park District et au-delà. Les rues ne sont pas encombrées de vendeurs à la sauvette et de charlatans, mais plutôt de domestiques et de nourrices. Bien qu'aussi vieux que les districts proches, Stuyvesant Square a bien vieilli.

Au centre du district se trouve le Square lui-même, un parc aux arbres majestueux, à l'herbe verdoyante et aux massifs de fleurs chamarrés. Ce paysage merveilleux est interrompu par la 2e Avenue, qui rappelle aux visiteurs qu'il sont encore en plein milieu d'une métropole affairée.

Les bords du parc sont occupés par le Manhattan General Hospital, le William Booth Hospital, le Saint Andrew's Hospital et l'Infirmerie de New York pour les Enfants et les Femmes, qui fut crée en 1857 par le Dr Elizabeth Blackwell, la première femme à avoir reçu un diplôme médical dans les États-Unis. Parmi cette réunion d'hôpitaux s'incrustent les demeures en grès brun des nombreux docteurs du quartier.

Ce district est un excellent choix pour les professions libérales souhaitant un logement sûr et bien tenu. Mais tous les candidats doivent passer un entretien avec un conseil de quartier et doivent avoir une compétence de Crédit d'au moins 45 %. Le conseil rejette immédiatement : les personnes sans emploi, les musiciens, quel que soit leur succès, et toute personne ne se présentant pas d'une manière digne et appropriée aux yeux d'une société décente.



Dasha Chapaev

On peut généralement rencontrer Dasha autour d'Union Park, près de la 16e rue et de Broadway. Souvent, les passants la voient en pleine conversation avec les statues de Lafayette, Wahsington et Lincoln dans le parc. Il suffit d'un coup d'œil pour se rendre compte qu'elle est dérangée. Si les investigateurs prennent le temps de lui parler, ils se rendent compte que ce n'est pas si simple. Dasha Chapaev n'est pas ancrée dans le temps. Cette Russo-américaine crasseuse possède une étrange faculté. Quelques personnes, qui ont vu son talent à l'œuvre, lui offrent de l'argent et de la nourriture comme paiement pour des renseignements sur leur futur ou le passé de leur famille. La plupart ne voient en elle qu'une vieille femme sénile qui erre dans le parc en disant n'importe quoi.

Dasha a émigré de Russie avec ses parents en 1861. Ils sont venus en Amérique avec l'espoir de débuter une nouvelle vie, mais ils sont arrivés dans une nation aux prises avec elle-même. Peu de temps avant que la famille Chapaev débarque à New York la guerre de Sécession éclata. Bien que le père de Dasha n'ait jamais servi dans l'armée, ce fut tout de même la raison de sa mort. Il fut l'un des malheureux tué durant les émeutes de l'enrôlement de New York en 1863. Cette perte traumatisa la jeune Dasha, mettant en branle des facultés longtemps refoulées, ou ce qu'elle appelle « la malédiction de la famille ».

Au cours du passé lointain des Chapaev, un de leurs ancêtres, un sorcier d'une grande puissance, combina la lignée de sa famille à Yog-Sothoth. Si le père de Dasha connaissait ce secret, il fut enterré avec lui il y a bien longtemps. Chez sa fille, cependant, le passé s'est réveillé.

Des années de visions temporelles souvent incompréhensibles et de traitements psychiatriques primitifs ont provoqué l'effondrement de la santé mentale de Dasha. Avec le temps, elle n'a plus été capable que des métiers les plus rudimentaires. Durant les années 20, elle habite dans un clapier de la Cuisine de l'Enfer, où elle vit de travaux de couture, ainsi que des dons de ce ceux qui croient en ses facultés. Religieusement, chaque matin, elle se rend à Union Square Park pour parler aux statues, et surtout à son père.

Quand les investigateurs rencontrent Dasha, il est visible qu'elle n'a pas pleinement conscience du monde qui l'entoure. Incapable de soutenir une conversation prolongée, elle passe d'un sujet à l'autre et d'un temps à l'autre, parlant du futur et du passé, finissant parfois une discussion future avec les investigateurs avant qu'elle n'ait lieu. Un test de Psychologie réussi révèle que Dasha est toujours sensée et alerte, même quand elle ne parle pas au moment présent. Un test réussi de Mythe de Cthulhu révèle que sa condition est liée à un événement surnaturel dans le passé de sa famille. Les investigateurs connaissant le cas de Noah Whateley et ses fils peuvent faire le lien avec un test d'Intuition.

Dasha a du mal à rester dans le présent. Elle doit obtenir une réussite spciale sur un test de POU pour empêcher son esprit de s'enfuir dans le temps. En cas d'échec, sa conscience part à une autre époque, quoique seulement pour de courtes périodes dans le passé ou le futur proche. Ces sauts temporels sont ce qui la font paraître incohérente, puisqu'elle répète des choses qu'elle vient de dire quelques instants auparavant ou parle d'une chose qui n'est pas encore arrivée. La portée temporelle de ces sauts, qui va de quelques secondes à quelques minutes, est laissée à la discrétion du gardien.

Dasha a aussi la faculté de transcender des distances temporelles supérieures, bien que ce soit plus fatigant. Depuis que la faculté s'est déclarée, elle a appris à la maîtriser dans une certaine mesure. Elle est réticente à l'utiliser, requérant un test de Persuasion divisé par deux de la part de l'investigateur. En cas d'échec, Dasha évite les investigateurs pendant 1d3 semaines, les empêchant de tenter un autre test de Persuasion. Si elle est convaincue que la requête des investigateurs n'est pas frivole, Dasha utilise sa faculté de Transcender le Temps.

Dasha Chapaev, vieille femme illuminée, 70 ans



Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences

Mythe de Cthulhu	21 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Sciences occultes	25 %
Persuasion	25 %

Langues

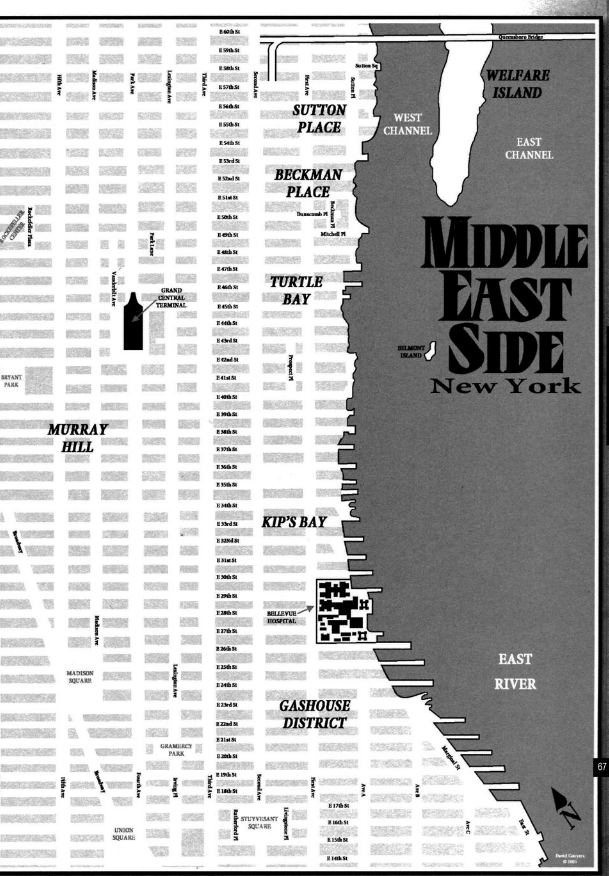
Russe	80 %

Transcender le Temps

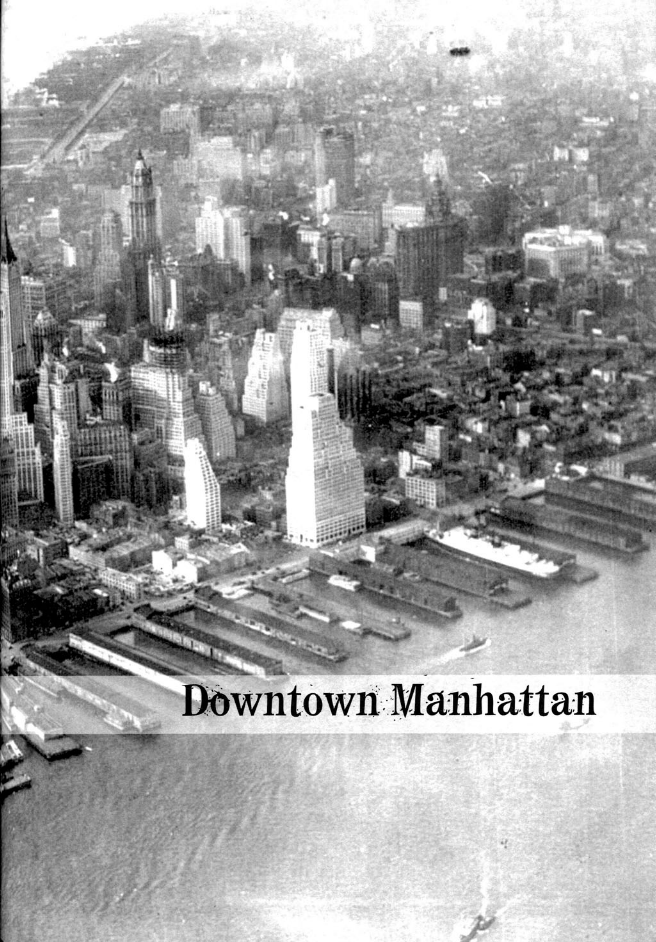
Cette faculté est traitée comme un sort, bien qu'elle soit innée. Elle ne peut pas être apprise ou enseignée, elle doit être héritée ou offerte. Quand le mage utilise cette faculté, sa conscience glisse dans le temps et l'espace, éventuellement vers un endroit ou une personne en particulier. Il y a 5 % de chance de localiser une personne ou un lieu que le mage ne connaît pas, mais qu'une autre personne lui a décrit. Chaque heure passée avec le mage à lui fournir des détails augmente les chances de succès. Les lieux et les gens connus du mage peuvent être localisés avec une chance de base de 40 %.

Chaque décennie transcendée, dans le passé ou dans le futur, coûte 1 point de magie. Cette faculté ne déplace pas physiquement le mage dans le temps, mais uniquement son esprit. Ainsi, il peut voir et entendre la période ou le lieu comme s'il s'y trouvait. Pendant ce temps, le corps du mage reste dans son temps et son lieu original, capable de parler, mais incapable de voir ou d'entendre.

La faculté est difficile à contrôler, la rendant parfois imprécise. Un test de Volonté réussi permet au mage d'atteindre exactement la période désirée. Un échec engendre une variation de 1d20 années. Un échec compris entre 96-00 provoque une mort immédiate, le plus souvent par un arrêt cardiaque, laissant l'esprit du mage errer indéfiniment dans le temps et l'espace. Le mage peut transcender le temps un nombre de minutes égal à sa CON. Durant cette période, il peut se déplacer comme s'il marchait, passant à travers les barrières physiques, mais incapable d'interagir directement avec les objets. Après avoir transcendé le temps, le mage est affaibli pour 1d3 jours et doit rester au lit pour récupérer. Les révélations obtenues en regardant ailleurs dans le temps peuvent provoquer une perte de SAN pour le mage comme pour la personne convoitant cette connaissance. Le gardien doit estimer la quantité de SAN en fonction de l'importance des connaissances obtenues.


MIDDLE EAST SIDE
New York
WELFARE ISLAND
WEST CHANNEL
EAST CHANNEL
EAST RIVER
BELMONT ISLAND
Queensboro Bridge
SUTTON PLACE
BECKMAN PLACE
TURTLE BAY
KIP'S BAY
GASHOUSE DISTRICT
MURRAY HILL
GRAND CENTRAL TERMINAL
BELLEVUE HOSPITAL
BRYANT PARK
MADISON SQUARE
GRAMERCY PARK
STUYVESANT SQUARE
UNION SQUARE
ROCKEFELLER CENTER
Sutton Sq
Sutton Pl
Dunscomb Pl
Beckman Pl
Mitchell Pl
Prospect Pl
Vanderbilt Ave
Park Lane
Rockefeller Plaza
Sixth Ave
Fifth Ave
Madison Ave
Park Ave
Fourth Ave
Lexington Ave
Irving Pl
Third Ave
Second Ave
First Ave
Ave A
Ave B
Ave C
Rutherford Pl
Livingstone Pl
Broadway
Marginal St
East St
E 60th St
E 59th St
E 58th St
E 57th St
E 56th St
E 55th St
E 54th St
E 53rd St
E 52nd St
E 51st St
E 50th St
E 49th St
E 48th St
E 47th St
E 46th St
E 45th St
E 44th St
E 43rd St
E 42nd St
E 41st St
E 40th St
E 39th St
E 38th St
E 37th St
E 36th St
E 35th St
E 34th St
E 33rd St
E 32Nd St
E 31st St
E 30th St
E 29th St
E 28th St
E 27th St
E 26th St
E 25th St
E 24th St
E 23rd St
E 22nd St
E 21st St
E 20th St
E 19th St
E 18th St
E 17th St
E 16th St
E 15th St
E 14th St
N
David Conyers
© 2005





Downtown Manhattan

Downtown Manhattan

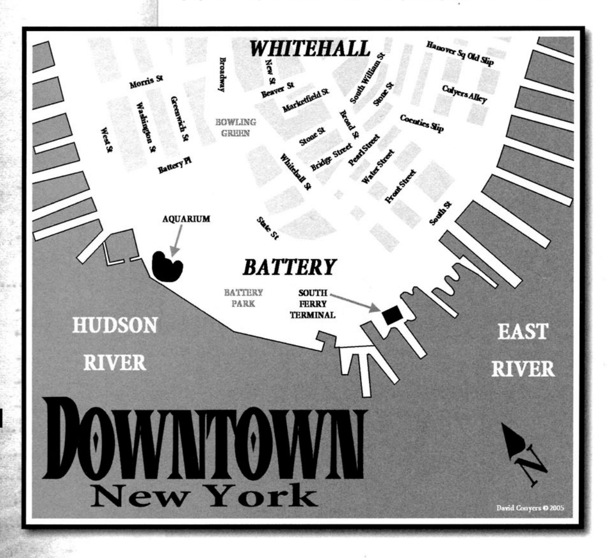
Battant le record du mois, en une journée 21 000 immigrés sont arrivés rien que dans le port de New York ; 50 000 dans la semaine. Cette année, le total sera de 1 200 000 âmes, se déversant, trouvant du travail d'un coup, ne provoquant aucune baisse des salaires. Ils se mettent à creuser, à construire et à fabriquer. Pensez donc aux dimensions de tout cela !

H. G. Wells

Downtown Manhattan est l'une des sections les plus anciennes de New York. Son âge est visible dans le tracé sans logique apparente de ses rues et dans la profusion d'immeubles. L'espace est une denrée rare dans Lower Manhattan, convoité par les usines, les gratte-ciel, les marchés, les taudis à clapiers, les magasins et un front de mer bourgeonnant de quais et d'industries. Downtown est également le noyau du gouvernement de la ville et de l'économie nationale et, de plus en plus, internationale. La mairie, la cour d'assise et le tribunal civil, la Bourse et le Marché des Matières premières participent tous à la personnalité de l'endroit. Pour évoquer l'aspect surpeuplé de cette partie de Manhattan, le gardien peut augmenter les durées des voyages (cf. *Voyager dans la grande ville*, p. 19).

Greenwich Village

L'art et la politique sont tout autant les fondations de Greenwich Village que les rues alambiquées, les bâtiments de grès brun et la ferronnerie. Pour New York, voire pour toute la nation, Greenwich Village est le berceau de l'attitude bohème et de la contre culture. La ville de Thomas Paine, O. Henry, Edgar Allen Poe, Henry James, Edith Wharton, Stephen Crane, Walt Whitman et Mark Twain était à l'origine une petite ferme au nord des défenses



de la Nouvelle-Amsterdam. Elle grandit jusqu'à devenir un village, qui finit par être absorbé par New York.
Au XIXe siècle, le Village accueillait une partie de l'élite sociale de la cité, qui vivait dans les manoirs et s'amusait en société. Avec la venue du XXe siècle, quand les moteurs du capitalisme gagnèrent en pouvoir, le Village hébergea les socialistes, les anarchistes et d'autres rebelles culturels souhaitant un endroit où la libre-pensée avait le dessus sur le dollar. Effrayés par l'invasion d'attitudes si non-américaines, la plupart des habitants fortunés fuirent vers le nord le long de la 5e Avenue de Park Avenue et de Madison Avenue. Cela créa un vide résidentiel qui fut comblé par des écrivains et des artistes, attirés par la beauté du quartier et les loyers modérés.
Greenwich Village connut son pic avant la Première Guerre mondiale. Les fêtes battant le plein toute la nuit, les magazines protestataires, les théâtres d'avant-garde, les femmes aux cheveux courts qui pensaient être les égales des hommes et les hommes aux cheveux longs qui pensaient être les égaux des femmes transformèrent ce quartier au sang bleu en un terrain de jeu intellectuel. Les récits de leur vie de bohème se propagèrent loin, jusqu'à amener des touristes étrangers.
Alors que la guerre faisait rage en Europe, le gouvernement fédéral entama une bataille contre la philosophie bohémienne. Les journaux et les magazines furent fermés, accusés d'être des machines de propagande anti-américaine. Les éditeurs et les diffuseurs furent mis en prison comme espions ou anarchistes. En 1919, le quartier libre-penseur avait en grande partie perdu sa voix engagée.
Les touristes continuaient à venir, mais les hauts lieux intellectuels abdiquèrent. Ils furent remplacés par des magasins et des salons de thé profitant de la réputation du Village. L'art devint un bizness à Greenwich Village, dont le nom fut changé en « Greenwich Excitage » ou juste « l'Excitage ».

New School for Social Research

12e rue ouest, N° 66

Cette école de sciences sociales et de psychologie fut à l'origine de nombreuses études d'avant-garde en psychologie. Fondée en 1919 par James Harvey Robison et Charles A. Beard, l'école se concentre sur les théories et les doctrines considérées comme trop radicales par les institutions plus classiques. Ici, les étudiants peuvent apprendre la « charlatanerie » moderne tout leur saoul.

Washington Square Park

Ce site fut successivement un marécage, une potence publique et un lieu populaire pour les duels. En 1827, il devint officiellement un parc. Peu après, la New York University (alors appelée Université de la ville de New york) apparut, ainsi que plusieurs manoirs. Dans les années 20, le parc est toujours aussi pittoresque, malgré le bruit du trafic de la 5e Avenue. Il déborde d'arbres, et beaucoup des résidences qui l'entouraient à l'origine sont toujours debout.

Anatol Babin, psychologue légal

En dehors de la New School for Social Research, Anatol Babin est considéré comme un imposteur. Ses théories sont jugées ridicules et ses efforts pour définir une science de la psychologie légale insensés. Anatol s'attend naturellement à ce genre de réaction de la part de personnes mal informées, et cela ne l'arrête pas dans sa recherche. Les investigateurs demandant conseil à Anatol comprennent rapidement que c'est un génie à part entière. Ayant une compréhension innée de la psychologie humaine, il est capable de classifier les esprits criminels. Il peut ainsi décrire le genre de personne et de personnalité capable de commettre divers actes criminels, bien qu'il ait pour cela besoin d'indices physiques.
Les investigateurs ayant besoin d'aide pour localiser un criminel peuvent recruter Anatol. Bien qu'il demande rarement un salaire, son travail à l'école lui fournissant un revenu suffisant, il a tendance à dominer les enquêtes, prenant les choses en main et donnant des ordres aux autres.
Quiconque collabore avec Anatol constate rapidement qu'il est perfectionniste, méprisant le travail bâclé et l'échec. Le brillant psychologue lutte contre cet aspect de sa personnalité, et se retient de faire un commentaire sur l'absence de succès d'autrui (comme un test de compétence raté) s'il obtient une réussite spéciale à un test de Volonté. Quand Anatole n'arrive pas à se retenir, il suggère que la reprise des études ou de l'entraînement devrait améliorer les aptitudes de l'investigateur, « même si l'on ne peut pas aller loin sans talent ».

Sur le bord nord du parc, là où commence la 5e Avenue, se dresse l'Arche de Washington. Érigée en 1889 en commémoration de l'inauguration de George Washington cent ans auparavant, cette construction de 25 mètres de haut est clairement visible au-dessus du flux du trafic de l'avenue.

New York University, campus principal

Le campus de la New York University s'étend sur les terres du Washington Square Park. Construite en 1894 sur le site du bâtiment initial de 1831, l'université de style gothique est d'un des points centraux du Village. Comme l'université Columbia, NYU offre nombre de spécialistes et d'avantages aux investigateurs. Détailler les professeurs et le personnel de NYU est laissé au gardien. La méthode la plus rapide est de reprendre les bonus et les personnages de Columbia.

Salmagundi Club

5e Avenue, N° 47

Fondé en 1871 comme une école informelle pour aspirants artistes, le Salmagundi Club n'est pas considéré comme une formation sérieuse par les bohémiens subsistant des années 20. En dehors de leurs cours de dessin et de peinture, les bâtiments accueillent un hall d'exposition et un magasin qui vend des œuvres locales et même des tasses faites main. Bien qu'il soit dédaigné par beaucoup des artistes du quartier, les investigateurs peuvent utiliser le Salmagundi Club comme une source de contacts. Certains des artistes qui détestent le Club ne vont pas jusqu'à refuser de donner un cours pour payer leur loyer. Un test réussi de Volonté place l'investigateur dans la classe d'un instructeur bohémien.



Anatol Babin, psychologue légal, 40 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Négociation	30 %
Savoir académique (NSSR)	48 %
Statut académique	5 %
Sciences humaines : anthropologie	12 %
Sciences formelles :	
- chimie	24 %
- cryptographie	42 %
Crédit	43 %
Bibliothèque	50 %
Écouter	35 %
Persuasion	52 %
Sciences de la vie : pharmacologie	35 %
Psychanalyse	70 %
Psychologie	76 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Allemand	62 %
Russe	61 %

Combat

Bagarre	53 %	dég. 1d3 + Impact
Automatique cal.22	45 %	dég. 1d6

Le nécromancien errant

Les investigateurs visitant les salons de thé, les restaurants ou les clandés du Village entendront peut-être l'histoire d'un homme mystérieux qui apparaît parfois la nuit, à la lumière de la lune. Certaines rumeurs en parlent comme d'un fantôme, d'autres le qualifient de nécromancien. Un test de Sciences occultes révèle qu'il y a une part de vérité dans ces rumeurs. Un investigateur assez brave pour s'aventurer dans la pénombre des rues du Village à la recherche de cet homme mystérieux doit réussir des tests de Mythe de Cthulhu et d'Orientation pour localiser l'endroit où il a le plus de chances d'apparaître. Des investigateurs différents peuvent faire chacun un de ces tests, bien qu'une seule tentative soit possible par nuit. Un succès mène les investigateurs vers une rue sinueuse et pleine de brouillard, tout droit sortie du passé de Greenwich Village. Dans l'obscurité se tient une silhouette âgée, portant une tenue de style colonial et enveloppée dans une cape. Lorsqu'il rencontre des investigateurs, l'homme les invite chez lui pour boire et discuter. S'ils ne perdent pas leur courage, les investigateurs peuvent le suivre jusqu'à sa maison, où ils apprendront les secrets du passé et du futur.

La maison

Suite à un échec magique catastrophique, la demeure de style géorgien colonial du nécromancien est temporellement disjointe. Elle se déplace d'année en année, apparaissant dans un linceul de brume quand la lune est haute. Au fil des décennies, le nécromancien a appris à diriger les errances de la maison et à la fixer en un point, ce qui lui permet de s'aventurer dehors. Son intérieur est décrépit et moisi, les seules sources de lumière étant les lampes, les bougies et la cheminée. La bibliothèque contient de nombreux volumes, dont quelques-uns ont une reliure et une forme étrange. Le nécromancien a rassemblé ces ouvrages du mythe et ces livres occultes durant ses voyages. En fouinant, les investigateurs trouvent *De Vermis Mysteriis*, la traduction d'Edward Kelley de 1573, *Unaussprechlichen Kulten (Cultes sans nom)*, la traduction anglaise de Bridewell de 1845 et *Le Culte des sorcières en Europe occidentale*, une édition de 1921 en anglais. Ces volumes peuvent être étudiés dans la maison, mais si jamais ils en sortent, ils sont immédiatement réduits en poussière.

Une fois de retour dans la maison, le nécromancien la laisse reprendre son errance temporelle, vers le passé ou le futur. Un test de Persuasion le convainc de diriger la maison vers une date spécifique, où les investigateurs peuvent observer par les fenêtres. Des investigateurs observateurs peuvent identifier leur propre époque avec un test de Connaissance. Ils peuvent fuir la maison ailleurs dans le temps, mais ils en seront prisonniers à moins de découvrir un moyen de retourner à leur point de départ temporel.

En entrant, le vieil homme prévient les investigateurs de ne pas s'approcher de la porte de la cave. S'ils ne tiennent pas compte de cet avertissement, ils découvrent un shoggoth. Il attaque immédiatement toute personne ouvrant la porte de la cave. N'hésitant pas à dévorer les investigateurs s'interposant, il est aiguillonné par des siècles de haine envers le nécromancien, qu'il va essayer de trouver pour le détruire.

Le nécromancien

Le nécromancien est totalement fou. Trop d'années d'errance dans le temps lui ont imposé des visions qu'aucun esprit humain ne peut soutenir. Si l'on use de Persuasion, il conduit la maison à une autre époque, tout en refusant catégoriquement de laisser les investigateurs partir. Quand les investigateurs demandent de revenir à leur époque, il s'énerve, insistant pour qu'ils restent et discutent ensemble pour l'éternité. Ce conflit ne peut s'achever que par la mort des investigateurs ou du nécromancien. S'il est tué, la maison voyage indéfiniment à travers les siècles, en avant et en arrière. (cf. *He* de H. P. Lovecraft pour les détails.)

Shoggoth de la cave

Caractéristiques

CON	24	Endurance	99 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	47	Puissance	99 %
TAI	44	Corpulence	99 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 4d6
Points de Vie	34
Vitesse	10

Compétences

Écouter	26 %
Discrétion	18 %

Combat

Écrasement	70 %	dég. 4d6

Protection

Aucune, mais (1) les dégâts des attaques de feu et d'électricité sont divisés par deux ; (2) les armes physiques comme les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts, même sur une réussite spéciale ; (3) un shoggoth régénère 2 points de vie par round.

Sorts

Aucun

Perte de Santé Mentale

3/1D20

Nécromancien

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Sciences formelles : astronomie	19 %
Dissimulation	27 %
Mythe de Cthulhu	48 %
Se Cacher	44 %
Sciences humaines : histoire	55 %
Orientation	58 %
Sciences occultes	59 %
Persuasion	55 %
Discrétion	35 %

Langues

Hollandais	65 %

Combat

Cane	65 %	dég. 1d6 + Impact
Bagarre	44 %	dég. 1d3 + Impact

Sorts

Contacter Cthulhu, Créer une Brume de Releh, Créer un Vitrail Vortex, Autoprotection, Terrible Malédiction d'Azathoth, Enchanter une Canne, Poing de Yog-Sothoth, Hypnotisme, Transfert de conscience, Lever le brouillard de la nuit, Flétrissement, Arrêter le cœur, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs



Reader's Digest

Minetta Lane, N° 1

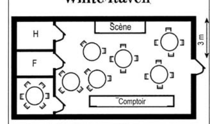
Ce magazine toujours populaire dédié à la brièveté a ouvert ses portes en 1922. Les investigateurs écrivains, journalistes ou photographes peuvent trouver des piges au magazine naissant avec un test de Volonté et une réussite spéciale en Pratique artistique : écriture.

White Raven

Minetta Lane, N° 44

Il est de tradition à Greenwich Village de choisir des noms à partir de couleurs et d'animaux. D'autres clubs populaires s'appellent ainsi le Black Parrot et le Vermillion Hound. Durant l'époque de la Prohibition, certains de ces clubs avaient des bars clandestins dans l'arrière-cour. Après, ils redevinrent d'honnêtes cabarets.

Contrairement aux autres clubs du Village, le White Raven n'est pas pour les poseurs. Fréquenté par des villageois moins argentés, le club propose de la musique et des lectures de poèmes comme distractions. Si un investigateur s'est fait un ami parmi les habitués du White Raven, il peut accéder à l'arrière-salle où ont lieu les discussions sérieuses.



parler intelligemment de sujets divers avant d'être invité dans l'un des clans. Une réussite spéciale à un test de Pratique artistique, de Littérature, de Philosophie ou de Religion assure aux habitués que l'investigateur n'est pas un poseur visitant « l'Excitage ».

Une fois le cercle intérieur du Polly pénétré, les investigateurs gagnent des contacts utiles dans le Village. De plus, ils apprennent toutes les rumeurs circulant dans le district. L'une des plus récentes concerne des poseurs cannibales qui obtiennent les talents de véritables artistes en les dévorant. Une autre rumeur parle d'un vieil homme étrange qui erre dans les rues à la nuit tombée, bien que personne dans le salon de thé ne l'ait jamais vu.

Northern Dispensary

Waverly Place & Waverly Place

La clinique gratuite appelée Northern Dispensary est sise à un coin où l'une des rues du Village se croise elle-même. Construite en 1831 pour soigner les habitants du quartier, la clinique est toujours opérationnelle et gratuite dans les années 20. Son importante collection d'archives médicales comprend un dossier « Edgar Allan Poe ».

Les investigateurs peuvent se faire soigner ici sans qu'on leur pose trop de questions. Les consultations sont sans rendez-vous, mais les ressources du Dispensaire sont limitées. À moins que le gardien ait un docteur particulier à l'esprit, tous les soins sont effectués avec une compétence de Médecine à 65 %.

C.O. Bigelow Chemists

6ᵉ av., entre la 8ᵉ et la 9ᵉ rue, N° 414

Bigelow est la plus ancienne pharmacie du pays. Ouverte en 1838, elle a notamment compté Mark Twain parmi ses clients. Durant les années 20, sa proximité avec le Northern Dispensary en fait un arrêt probable pour qui a besoin de médicaments. Ce magasin de style victorien dispose des produits les plus rares. Les prix de Bigelow sont globalement 25 % plus élevés qu'ailleurs à New York. Sachant que le Village est devenu un piège à touriste, les prix sont gonflés pour augmenter les profits.

Polly Holliday's

4ᵉ rue, entre la 6ᵉ av. et MacDougal St.

Polly est l'un des salons de thé d'origine du Village. Ici, les bohémiens boivent du thé ou du café et débattent toute la nuit. Lors de leur visite chez Polly, les investigateurs devront

Lower East Side

Le Lower East Side de New York est un panachage de marchés et de clandés infâmes, isolés par des rangées de tristes clapiers où se tassent les malheureux de la ville. Cet agglomérat de petits quartiers plein de taudis et de rues surpeuplées ont fait tourner cette partie de la Grande Pomme à l'aigre. Le premier immeuble à clapier de la ville a été construit dans le Lower East Side, et il fut suivi de quantité d'autres. La plupart sont encore des immeubles ancienne-loi, même dans les années 20.

Avant que la prohibition entre dans les textes de loi, on ajoutait de tout dans la bière des nombreux bars du district, depuis l'opium jusqu'au soporifique (hydrate de chloral). Une fois la loi Volstead votée, ces produits sont devenus plus rares, sans disparaître totalement. La plupart des New-Yorkais respectables ne voudraient même pas être vus morts dans ces quartiers. Néanmoins, il irradie une certaine attraction pour les journalistes de la ville, qui passent beaucoup de temps à longer les rues sordides à la recherche de contacts ou d'histoires.

Ce quartier de New York possède également des dizaines d'entreprises respectables, allant des journaux en langue étrangère aux restaurants pour tous les goûts. Roumain, polonais, allemand et italien ne sont que le début de la liste. Contrairement aux entreprises des districts voisins, celles-ci ne sont pas installées dans des immeubles stylés et impressionnants, et leur clientèle est principalement constituée de gens des alentours. Le gardien devrait veiller à ce que les investigateurs traversant le Lower East Side fassent travailler leurs langues. Presque chaque bloc est dominé par un groupe ethnique différent, parlant leur langue natale. Interroger un habitant ayant une compétence réduite en Anglais devrait être vague et déroutant.



Hubert Pennly, philosophe sans le sou, 26 ans

Hubert Pennly, un diplômé de la NYU est un habitué du White Raven, où il passe le plus clair de son temps à discuter de la réalité avec quiconque est prêt à l'écouter. Malgré ses quelques restes de fierté, ce philosophe au chômage n'est pas contre une donation charitable en compensation de son temps. Il se justifie par : « Si c'était acceptable pour Socrate, c'est acceptable pour moi ». Les dons ostensibles sont refusés froidement. Après un tel manque de discrétion, Hubert boude la personne ayant fait l'offre. Dans cet état maussade, il évite toute conversation pendant quelques jours. Quand il accepte de parler, Hubert est une bonne source d'informations sur le Village. Un investigateur accepté dans le cercle de l'arrière-salle peut en apprendre plus encore, car Hubert accepte de partager ses connaissances ésotériques du Mythe.

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	12
Santé Mentale	40

Compétences

Pratique artistique : écriture	45 %
Mythe de Cthulhu	6 %
Sciences humaines : histoire	52 %
Bibliothèque	45 %
Littérature	49 %
Sciences occultes	12 %
Persuasion	28 %
Philosophie et religion	62 %
Psychologie	20 %
Trouver Objet Caché	31 %

Langues

Allemand	46 %
Grec ancien	28 %
Latin	29 %
Langue du Mythe : hyperboréen	6 %

Pushcart Market

Orchard St.

À seulement un bloc des vibrations du El se trouve le Pushcart Market, qui tient son nom des charrettes en bois où sont présentés les produits dans la rue. On vend ici des repas chauds, des fruits et des légumes frais, des vêtements, des meubles, des outils et quasiment n'importe quelle autre sorte de marchandises. Durant la journée, une foule de badauds déambule de haut en bas d'Orchard Street et Delancey Street à la recherche d'une bonne affaire.

On trouve de tout, rare ou commun, légal ou illégal, dans le Pushcart Market ou aux alentours. Contrairement aux autres parties de la ville, on s'attend à ce que l'acheteur marchande avec le vendeur. Mais en raison de la longue expérience de la plupart des commerçants du marché, tous les tests de Baratin requierent une réussite spéciale.

Commissariat général

Centre Street, N° 240

La police de New York a son quartier général ici depuis 1909. Il abrite le bureau du commissaire, le bureau des Personnes disparues et le quartier général de la division des Détectives. Les quatre-vingt-trois commissariats de la ville sont dirigés et coordonnés à partir de ce bâtiment.

Bowery

Communément appelé le Bowery, ce boulevard devient la 4e Avenue en continuant vers le nord. À l'origine une petite ferme, le Bowery (ou *Bouwerij,* « chaumière » en hollandais) s'est terni avec les ans. Sur toute sa longueur sont blottis des gargotes, une poignée de magasins, principalement des prêteurs sur gage, et des chambres pas chères à louer à l'heure.

Mission du Bowery

Bowery, N° 227

Depuis 1889, la Mission du Bowery aide les habitants du Lower East Side de New York. Fournissant abri, nourriture et aide médicale, la Mission, avec l'Armée du Salut de l'autre côté du boulevard, est l'une des rares organisations de la ville assistant les nécessiteux.

Chinatown

Chinatown a eu une mauvaise réputation due aux fumeries d'opium, aux gangs sanguinaires et au crime incontrôlable. Au début du XXe siècle, ces traits ont commencé à s'effacer, ne laissant rien de plus excitant que des pièges à touristes. Le quartier conserve son parfum oriental caractéristique dans les années 20, mais il est principalement peuplé de restaurants chinois, de théâtres et de boutiques de souvenir. Les investigateurs risquent d'être traités comme des promeneurs, les commerçants tentant de leur vendre leurs produits ou les dirigeant vers des restaurants coûteux. Cette façade peut être surmontée grâce à un test réussi de Persuasion.

Clapiers du Lower East Side



Commissariat général

La Fleur de la montagne

Pell St., N° 38

Ce magasin d'herbes et d'épices exotiques appartient à Chen Li. Avec ses variétés « authentiques » d'herbes médicinales et de thés relaxants, la Fleur de la montagne est l'un des premiers arrêts des bus faisant le tour de Chinatown. La première raison est que Chen Li les paie pour qu'ils s'arrêtent là. Les touristes naïfs, empressés d'acheter des remèdes secrets d'extrême orient, font vivre le magasin. Les marchandises de Li sont authentiques, mais il lui arrive d'exagérer leurs propriétés.

En femme d'entreprise rusée, elle offre aussi de nombreux cataplasmes et traitements par les plantes à destination des habitants des alentours. Chen Li possèdent également quelques produits très rares. Les investigateurs doivent réussir un test de Persuasion pour convaincre Li qu'ils sont des clients sérieux et pas des policiers, qui suspectent la Fleur de la montagne de vendre des drogues illicites. Une fois rassurée, Li montre aux investigateurs une poudre bleue dont elle prétend qu'elle provoque des rêves incroyables. Li marchande avec les clients, essayant de leur arracher le plus haut prix possible. Si elle n'est pas satisfaite par le prix proposé, elle affirme n'en avoir plus ou presque plus, rendant ce qui reste d'autant plus précieux. Si cela ne convainc pas les investigateurs, alors elle descend à ce que le gardien estime être un prix approprié. Si les investigateurs ne sont pas d'accord, alors Li met fin au marchandage en leur demandant de « Faire leurs achats ailleurs ». S'ils achètent et consomment la poudre, ils tombent dans un profond sommeil pendant 1d10 heures, durant lesquelles ils se retrouvent dans les Contrées des Rêves (cf. Livre de règles, p. 200).

Quand Chen Li affirme que cette poudre puissante est rare, elle est honnête. La quantité disponible pour les investigateurs dépend du gardien. Quand l'inventaire de Li est épuisé, cela peut être temporaire ou définitif selon les besoins du gardien.

Herbes, cataplasmes et élixirs

Mis à part son étrange poudre à rêver, Li propose toute une variété d'objets médicinaux.

La foule du Pushcart Market





Chen Li, herboriste de talent, 28 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

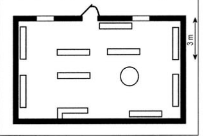
Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	28 %
Négociation	43 %
Sciences formelles : chimie	22 %
Crédit	20 %
Baratin	28 %
Sciences occultes	6 %
Sciences de la vie : pharmacologie	63 %

Langues

Chinois (mandarin)	80 %
Anglais	54 %



Elle vend un thé qui aide à se concentrer. Pendant une heure après l'avoir bu, l'utilisateur gagne un bonus de +5 % à toutes les compétences impliquant l'INT. Un autre objet utile est un onguent qui aide à la guérison des cicatrices. Si cette pâte graisseuse à l'odeur de menthe est appliquée pendant deux mois, elle peut améliorer l'APP de +1 définitivement, à condition que l'APP de l'utilisateur ait été réduite par une cicatrice ou une brûlure. L'onguent n'est pas un produit de beauté ; il ne peut pas augmenter l'APP au-delà de sa valeur de départ. Il ne peut servir qu'une fois par cicatrice. L'un des élixirs les plus populaires de Li est celui qui donne une bonne santé. Boire ce produit fétide requiert un test d'Endurance pour éviter de le vomir aussitôt. Un test réussi redonne 1D2 points de vie. Cela ne fonctionne qu'une fois par mois ; plus et le corps de l'utilisateur acquiert une immunité. Les prix et les disponibilités de ces objets sont laissés à la discrétion du gardien. Il est aussi encouragé à créer de nouveaux objets inhabituels. Cependant, Li ne pratique pas la magie, leurs effets doivent rester mineurs, quoiqu'utiles.

District de la Mairie

Depuis ce district, l'administration de New York régule et accomplit les devoirs de la grande métropole. De nombreuses entreprises occupent également le pavé municipal de ces rues, dont plusieurs quotidiens sur ce que les New-Yorkais appellent « la rangée des journaux ». Ce quartier contient aussi les tristement célèbres Cinq Points, ainsi appelé en raison du motif créé par l'intersection de trois rues. Durant ses jours de gloire, le quartier des Cinq Points était dominé par des gangs aux noms pittoresques tels que les Laiderons du Bouchon, les Lapins morts, les Quarante Voleur, les Chichesters et d'innombrables autres. Peu après les émeutes de l'enrôlement en 1863, le bloc fut rasé, détruisant la fameuse brasserie où habitaient des centaines de personnes dans une crasse inimaginable, aussi bien au dessus qu'en dessous du sol. Dans les années 20, rien ne subsiste de l'indigence et du crime des Cinq Points.

Parc de la Mairie

Dans les limites du Parc de la Mairie se trouvent les bâtiments de la Mairie elle-même et du Tribunal municipal. Durant les années 20, le parc était plein de verdure, quoi que hachuré d'allées cimentées. Le parc abrite les statues de deux New-Yorkais célèbres, Horace Greeley et Nathan Hale.

Mairie

Parc de la Mairie

Ici se trouvent les bureaux du corps législatif de New York, des commissions et du maire. Érigé en 1811, l'édifice a nécessité plus d'une décennie de travaux. De nombreuses cérémonies ont lieu sur les marches de la Mairie, ainsi que les remises de récompenses et de promotions aux fonctionnaires.

Tribunal

Chambers St. & Parc de la Mairie

Le coûteux bâtiment du Tribunal municipal, ou Cours Tweed, est situé derrière la Mairie, flanquant Chambers Street. Construit par Boss Tweed en 1872, on pense que la majorité de son budget de douze millions de dollars est passée dans les larges poches de l'entrepreneur. Néanmoins, le tribunal est le point central de la justice à New York.

Chapelle St Paul

Broadway et Fulton St.

Le général George Washington a prié dans cette église en grès brun de style géorgien datant de 1766. L'intérieur est en grande partie toujours en place dans les années 20, y compris un chandelier en verre taillé et une chaire sculptée à la main.

Hall des Archives

Chambers St. et Centre St.

Depuis 1911, c'est ici que sont enterrées les archives de New York. Les investigateurs cherchant des contrats de vente foncière, des assignations en asile psychiatrique, des certificats de naissance ou de mort et tous autres titres liés à la mairie devraient commencer par le Hall. Le nombre de documents dans les archives est immense, remontant jusqu'aux colonies hollandaises. En raison de la quantité volumineuse de textes, les investigateurs doivent s'attendre à creuser de longues heures. Une réussite spéciale en Bibliothèque permet de localiser le document souhaité.

Tombes

Lafayette St.

Le bâtiment à l'air de forteresse connu sous le nom des Tombes est la prison où les prisonniers en attente de leur procès passent leurs jours et leurs nuits. Le nom étonnant de la prison vient de l'architecture originelle du bâtiment, qui ressemblait à une tombe égyptienne. Dans les années 20, il a plutôt pris l'apparence d'un château que d'une tombe, mais le nom est resté. Attenant aux Tombes, un chemin traverse Franklin Street vers la Cour d'Assises. Ce chemin, ou « Pont des Soupirs », servait à transporter les prisonniers de la prison au tribunal.

GREENWICH VILLAGE
New York

W 17th St
W 16th St
W 15th St
W 14th St
W 13th St
W 12th St
W 11th St
W 10th St
W 9th St
W 8th St
Seventh Ave
Sixth Ave
Fifth Ave
Broadway
Fourth Ave
UNION SQUARE
Ninth Ave
JACKSON SQUARE
Little W 12th St
Gansevoort St
Horatio St
Jane St
W 12th St
Washington St
Bethune St
Bank St
W 11th St
Perry St
Charles St
W 10th St
Christopher St
Hudson St
Greenwich St
Eighth Ave
W 4th St
Greenwich Ave
Waverly Pl
ABINGDON SQUARE
Bleecker St
University Pl
SHERIDAN SQUARE
Waverly Pl
Washington Pl
Washington Square North
Washington Square West
Washington Square East
WASHINGTON SQUARE
Washington Square South
Washington Pl
W 4th St
W 3rd St
Minetta Lane
Minetta St
MacDougal St
Sullivan St
West Broadway
Wooster St
Greene St
Mercer St
Broadway
Bleecker St
West St
West Side Hwy
Bedford St
Grove St
Barrow St
Commerce St
Jones St
Cornelia St
Carmine St
Downing St
Bedford St
Seventh Ave South
Barrow St
Morton St
Leroy St
Clarkson St
W Houston St
King St
Charlton St
Vandam St
Spring St
Dominick St
Varick St
W Houston St
Prince St
Spring St
MacDougal St
Broome St
Broome St
Watts St
Renwick St
FREEMAN SQUARE
Grand St
Grand St
Canal St
Watts St
Desbrosses St
Washington St
West St
Greenwich St
Vestry St
Hudson St
Laight St
Varick St
St John's Lane
York St
Sullivan ST
West Broadway
Wooster St
Greene St
Mercer St
Broadway
Howard St
Canal St
Lispenard St
West Side Hwy
N
HUDSON RIVER

De gauche à droite : la Mairie ; l'entrée du métro BMT et du El de la 3e Avenue ; le début de la rangée des journaux avec le bâtiment du New York World et son dôme, le Sun, le Tribune et l'ancien siège du New York Times

District de Wall Street

Le district financier est un ensemble de tours de béton donnant le vertige et de canyons d'acier et de pierre, où les banquiers prêtent et investissent, où les courtiers vendent et achètent des matières premières, des actions et des bonds, spéculant aux niveaux nationaux et internationaux. Wall Street était autrefois la ligne la plus au nord de la colonie hollandaise d'origine, une palissade édifiée pour se protéger. Dans les années 20, elle prospère dans une économie internationale assoiffée de fonds pour reconstruire l'Europe d'après-guerre. C'est le berceau de nombreux millionnaires de New York, et leur tombe avec l'effondrement du marché en 1929.

Église de La Trinité

Broadway av. & Wall St.

L'église de La Trinité est d'une des plus anciennes de la ville. Elle fut érigée en 1846 avec un extérieur en grès brun foncé et un style gothique anglais. Sa haute tour est coiffée d'un pic octogonal qui est devenu un point de repère et un havre dans le district financier. Chaque jour ouvré, des New-Yorkais se mettent à l'abri de l'agitation de Wall Street en mangeant dans le cimetière de l'église. Les arbres, les bancs, les monuments et les pierres tombales créent un environnement surréaliste pour les financiers et les courtiers affamés en plein cœur du district.

Une compagnie inattendue

Le cimetière verdoyant est aussi un arrêt favori d'un étrange Yith ayant l'envie d'interférer avec les affaires humaines. À plus d'une occasion, le membre de la Grande Race a investi un corps humain et tenté d'influencer les occupations quotidiennes de cette personne ou de son entourage. Par exemple, un jour, le Yith a occupé le corps d'un voyou sous les ordres du baron de la bière du Bronx, Dutch Schultz. Il a alors empêché la mort d'une chanteuse de cabaret nommée Hannah. Bien que le voyageur temporel extraterrestre méprise l'humanité, il a trouvé Schultz pire encore que la plupart des humains. Alors, plutôt que de le laisser tuer Hannah, il l'a emmené en secret dans un autre état pour qu'elle commence une nouvelle vie avec plusieurs milliers de dollars des gains illicites de Dutch.
Globalement, le Yith souhaite la destruction de l'humanité, mais il ne peut s'empêcher d'intervenir de temps à autre. Le gardien est libre de dérouter, d'aider ou de gêner les investigateurs avec ce spécimen inhabituel de la Grande Race. Comme la créature n'apparaît jamais sous sa véritable forme, le gardien peut développer les caractéristiques de l'humain servant d'hôte. Il pourrait être un ami proche des investigateurs, ou quelqu'un dont ils pensent qu'il veut les aider.

Bourse de New York

Broad St., N° 8

Pour la plupart des gens, Wall Street et la Bourse de New York sont des synonymes. Bien

LOWER EAST SIDE
New York

CHINATOWN
CITY HALL DISTRICT
WALL STREET DISTRICT
WHITEHALL
BATTERY
EAST RIVER

CHATHAM SQUARE
FOLEY SQUARE
CITY HALL PARK
CITY HALL
BOWLING GREEN
BATTERY PARK

White St
Bayard St
Elizabeth St
Bowery St
Franklin St
Church St
Broadway
Lafayette St
Center St
Baxter St
Mulberry St
Mott St
Pell St
Doyers St
Division St
East Broadway
Pike St
Manhattan Bridge
Leonard St
Worth St
Henry St
Market St
Madison St
Monroe St
Trimble Pl
Thomas St
Pearl St
Duane St
Reade St
Park Row
New Bowery St
Chambers St
Elm St
Oak St
Oliver St
Catherine St
Cherry St
Water St
South St
Warren St
William St
Rose St
New Chambers St
James St
Batavia St
Roosevelt St
Catherine Slip
Murray St
Frankfort St
Vandewater St
Hague St
Park Pl
Spruce St
Jacob St
Dover St
Barkley St
Theater Alley
Beekman St
Ferry St
Vesey St
Ann St
Brooklyn Bridge
Fulton St
Gold St
St Peck Slip
Dey St
Dutch St
Ryder's Alley
Cliff St
Beekman St
Water St
Front St
Cortland St
Fulton St
Liberty Pl
Maiden Lane
Platt St
John St
Liberty St
Temple St
Ceder St
Fletcher St
Maiden Lane
Nassau St
Pine St
William St
De Peyster St
Pearl St
Wall St
Water St
Front St
South St
Rector St
Wall St
Exchange Pl
Hanover St
Jones Lane
Gouverneur Lane
Trinity Pl
Broadway
New St
Hanover Sq Old Slip
Old Slip
Morris St
Beaver St
South William St
Marketfield St
Stone St
Hanover Sq Old Slip
Greenwich St
Stone St
Coenties Slip
Battery Pl
Water Street
Bridge St
Whitehall St
Broad St
Front Street
Moore St
Pearl St
South St
State St

N

David Conyers © 2005

Bourse de New York

que le quartier bancaire comporte bien d'autres bourses, l'image la plus populaire est assurément celle des milliers de courtiers échangeant des actions dans la corbeille en U de l'énorme hall principal. À tout instant, les larges panneaux affichant les cours des actions dans le monde sont mis à jour et retranscrits pour nourrir le « câble », relié à d'innombrables téléscripteurs dans la ville et toute la nation.
Le bâtiment de style néorenaissance accueillant la plus grande bourse de valeurs du monde fut construit en 1903. La croissance phénoménale de la bourse obligea à ajouter 22 étages en 1923.

Lower West Side

La prédominance des imposants gratte-ciel de la finance dans le front de mer de Downtown Manhattan peut induire les visiteurs en erreur. Bien que cette section de New York soit submergée de directeurs, de secrétaires et d'employés, elle possède également sa part de marins, d'ouvriers et même de fermiers de Long Island, de Staten Island et du Connecticut vendant leurs produits au marché maraîcher. Quand le soleil atteint son zénith dans le ciel, les rues le long de l'Hudson, ou de la rivière du Nord comme on l'appelle souvent, débordent d'activité. De même, la rivière reflète cette agitation. Les camions et les automobiles circulent bruyamment, tandis que les vaisseaux de ligne et les cargos dérivent dans l'eau. Les hommes d'affaire et les marins marchent sur les trottoirs, vaquant chacun à leurs occupations. Avec la loi Volstead, ce quartier était garni de bars promettant aux marins à terre de s'imbiber d'alcool avant de repartir. Dans les années 20, leur nombre a périclité, les rares restants ayant pris l'apparence de tavernes et de clubs.

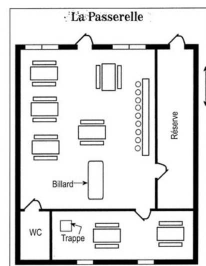
West Street

West Street était submergée avant 1811. Une fois le rivage comblé, les entreprises se sont lentement installées sur son bord. Avec les années, les docks et les pontons se sont entassés, mais sans la vitalité de South Street, un autre foyer de l'industrie maritime à New York. Cela changea en 1890. De nombreuses lignes océaniques achetèrent des emplacements, pour les passagers comme pour le fret. Les eaux profondes de l'Hudson permettaient mêmes aux grands bateaux d'arriver à Manhattan même. À la fin du siècle, West Street fourmillait de dockers, chargeant et déchargeant des tonnes de cargaisons.

La Passerelle,

West Street, N° 110

Ce bouge saumâtre est la tanière favorite des marins en permission ou actuellement sans emploi. Les clients demandant « la cabine d'Ahab » sont promptement envoyés dans l'arrière-salle où l'on sert des boissons plus fortes, et où une surprise les attend. Alors que la



salle principale donne l'impression d'un restaurant avec des mâchoires de requin, des cordages et des hublots décorant les murs, l'amusement commence dans l'arrière-salle. Les investigateurs visitant la taverne sauront qu'il y a des breuvages plus intéressants à l'arrière en réussissant un test de Trouver Objet Caché. S'ils furètent dans le coin, ils entendront sûrement les bruits étranges provenant de l'arrière-salle. Si on les interroge, les employés insinuent qu'il y a un clandé à l'arrière de la taverne. Un test de Psychologie révèle que c'est un bobard. Et l'observation montre que personne ne sort de l'arrière-salle, ils ne font que rentrer. S'ils se montrent trop insistants, les investigateurs risquent de faire l'expérience du secret.

Une histoire de poisson

Les activités de la salle secrète de la Passerelle sont loin du jeu et de la boisson. C'est en fait l'un des lieux de réunion pour l'Ordre ésotérique de Dagon. Il y a, hors de vue, plusieurs Profonds à divers stades de développement. La taverne de Downtown n'est qu'une cachette parmi d'autres; un endroit où incorporer de nouveaux membres dans l'Ordre. Bien que la plupart de ceux qui les rejoignent le fassent de leur propre volonté, il arrive qu'un membre soit admis sans son consentement.

L'arrière-salle ressemble à la première, si ce n'est qu'une trappe mène à un tunnel de contrebandier. C'est de cette façon que les créatures pleinement transformées passent de l'Hudson à la Passerelle, et qu'elles s'échappent si elles sont découvertes.

L'arrière-salle de la Passerelle

Une fois que les investigateurs font parler Willy, ils apprennent beaucoup de choses sur la branche locale de l'Ordre ésotérique de Dagon. Il a de nombreux membres dans Lower Manhattan, avec des lieux de réunions discrets dans des hôtels et tavernes du bord de mer. Le vieux marin rassure tout de suite les investigateurs : la Passerelle n'est pas l'un d'entre eux et c'est pour cette raison qu'il y reste. Un test réussi de Psychologie permet de s'apercevoir qu'il ment. S'il est confronté à son mensonge, Willy essaye de se justifier en expliquant que d'étranges adorateurs visitent parfois la taverne. Selon son témoignage, il est clair que Lower Manhattan n'est pas submergé par les hybrides Profonds, mais plutôt un lieu de rassemblement pour les nombreux marins qui vénèrent Dagon. Mais si les investigateurs persistent, Willy mentionne certains des hybrides dont il a entendu parler à Throg's Neck dans le Bronx et au Rockaways dans le Queens (voir les descriptions de ces endroits dans le Chapitre 5). Il hésite à parler de la Passerelle de peur de perdre ses privilèges d'ardoise.

Où et comment l'Ordre ésotérique de Dagon se réunit est laissé à la discrétion du gardien. Le Lower East Side de Manhattan ne manque pas d'endroit où se cacher, sans parler des cargos ancrés dans les ports de New York.

Willy Harding, habitué de la Passerelle

Pendant les huit dernières années, Willy a passé ses nuits à la Passerelle. Il passe tellement de temps dans la taverne qu'il est devenu un élément essentiel de son décor. Apprécié par les habitués, Willy les divertit dans la salle principale avec de vieilles chansons de marin et des histoires de voyage en mer, certaines véridiques, d'autres inventées. Il est si aimé que Louis Benson, le propriétaire et le gérant de la Passerelle ne réclame jamais l'ardoise du marin à la retraite, de peur que les autres clients ne reviennent pas si Willy arrête sa coutume nocturne. De plus, Louis est attaché au vieux loup de mer.

Willy a passé la plus grande partie de sa vie à travailler sur des cargos. Bien qu'il soit baratineur, il connaît quelques histoires plus déconcertantes qu'il n'est pas prêt à révéler. Les investigateurs écoutant Willy déclamer à la Passerelle peuvent faire un test de Mythe de Cthulhu pour reconnaître la vérité derrière les passages les plus étranges. Si on l'interroge sur ces connaissances ésotériques, Willy nie en bloc, faisant de son mieux pour tourner le sujet en ridicule, disant qu'il invente ses contes au fur et à mesure et rien d'autre. Un test réussi de Baratin joué pour Willy devrait convaincre les investigateurs, tout en les laissant peut-être légèrement soupçonneux. Si un investigateur réussi un test de Psychologie, il remarque les muscles tendus et les regards furtifs du vieil homme lorsqu'il dément. Des investigateurs persévérant peuvent user de Persuasion pour apaiser la réticence de Willy, mais uniquement en privé, et même alors, il jette constamment un œil aux alentours comme s'il surveillait quelqu'un.



Willy Harding, habitué de la Passerelle, 71 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	30

Compétences

Sciences formelles : astronomie	12 %
Négociation	15 %
Athlétisme	31 %
Mythe de Cthulhu	2 %
Baratin	25 %
Folklore	61 %
Écouter	39 %
Navigation	64 %
Conduite	44 %
Persuasion	29 %
Trouver Objet Caché	38 %
Nage	51 %

Combat

Bagarre 55 % dég. 1d3 + Impact

New York Evening Post

West Street, N° 75

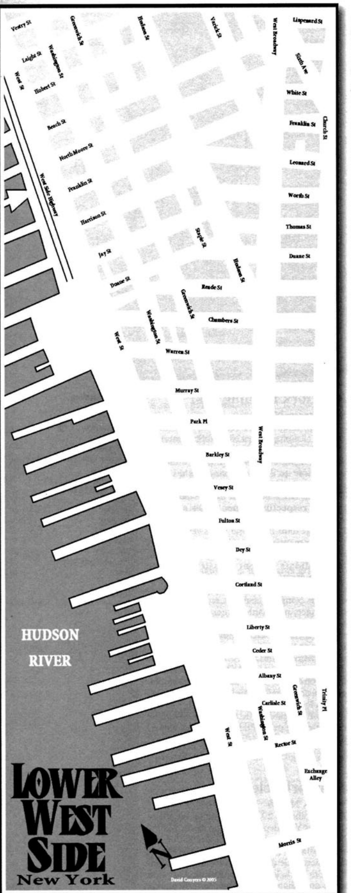
Alexander Hamilton a fondé le New York Post en 1801. La plupart des New-Yorkais connaissent bien l'immeuble de dix-sept étages abritant le journal, et la réputation de sensationnalisme qu'il a acquis au cours du siècle précédent. La farouche compétition entre le New York Times et le Post pousse leurs journalistes respectifs à arpenter les rues à la recherche de scoops spectaculaires pour avoir l'avantage dans le lectorat et les ventes.

Contrairement au Times, le Post est toujours à l'affût de nouveaux reporters. Même ainsi, les candidats doivent réussir un test de Pratique artistique : écriture, et avoir de l'expérience. Le Post dispose d'une archive de coupures complète, mais elle est plus dérangée que rangée, imposant d'obtenir une réussite spéciale aux tests de Bibliothèque. Durant les années 20, le Post est le grand rival du Times. Pour avoir le dessus, le journal se sert d'histoires pittoresques, souvent accompagnées d'images choquantes. À d'autres occasions, les histoires amusantes ou les ragots remplacent les actualités. Refusant de céder face au Times, le Post emploie tous les outils à sa disposition. Au gardien de déterminer jusqu'où l'éditeur et le propriétaire du journal se permettent d'aller.

New York Telegram

West St., N° 150

Dans les années 20, le Telegram faisait affaire dans New York depuis plus d'un siècle. Malgré l'énorme augmentation de la circulation des journaux en général après la guerre de Sécession, celle du Telegram commença à faiblir. En 1931, le Telegram fusionna avec un autre quotidien de New York en difficulté, le



Le commerce des fouille-merde : Les journaux, les tabloïdes et la publicité dans les années 20

Durant la guerre de Sécession, l'industrie de l'information a prospéré aux États-Unis. Avec l'avènement du télégraphe naquirent les correspondants de guerre et les agences de dépêches. Les magazines et les journaux attirèrent plus de lecteurs avec les récits des batailles, et ils pouvaient acheter des histoires provenant d'endroits où ils n'avaient pas de journalistes. Peu après le début du dix-neuvième siècle, les progrès technologiques diminuèrent significativement le coût des reproductions photographiques, provoquant l'explosion des tabloïdes ou « magazines graphiques » dédiés au journalisme sensationnel. Rapidement, la ligne entre le divertissement et l'actualité s'estompa. Les journaux affrontaient les magazines pour appâter les lecteurs. Dans leur recherche des scoops et des exclusivités, ils s'approchaient de plus en plus des « fouille-merde » et des « journalistes jaunes », c'est-à-dire la publication de secrets et de ragots.

Le début de la Première Guerre mondiale marque une nouvelle étape, avec des rapports plus rapides et des images venant du front. En 1920, New York était la capitale de l'édition pour les États-Unis. Les éditeurs de journaux et de magazines abondaient dans la Grosse Pomme. Au début de la décennie, on en comptait plus de cinq cents. La radio, qui était encore un orphelin dans l'industrie de l'information, ne volerait pas de ses propres ailes avant la fin de la décennie. Pour l'instant, l'industrie de l'édition s'engraissait. Les vieux magnats de la manufacture et des matières premières dînaient avec les magnats des journaux.

Leur succès était amplifié par l'industrie naissante du cinéma. Le succès des films créa les vedettes du grand écran, et bientôt les publicitaires apprirent à placer des images d'acteurs et d'actrices connus à côté de leurs produits. Le résultat déclencha un flot d'argent apparemment ininterrompu pour cette industrie débutante. Les agences publicitaires bourgeonnèrent dans la ville, utilisant les célébrités d'Hollywood pour engranger d'importants profits. Quelques barons de journaux achetèrent des compagnies de production cinématographique, utilisant l'une pour renforcer l'autre. Un slogan populaire des vendeurs des années 20 était : « Si le Christ revenait aujourd'hui, il serait publicitaire ».

Sur les barreaux inférieurs de l'échelle des éditeurs, la compétition était tout aussi furieuse. Les journalistes et les photographes payaient des pots-de-vin et mentaient pour obtenir leurs histoires, dans l'espoir d'augmenter leurs émoluments. Les nouvelles, bonnes à imprimer, étaient les nouvelles qui faisaient vendre. Les procès pour meurtre, les assassinats et les comportements scandaleux attiraient l'attention du public dans les années 20, orientant les priorités des voraces fouille-merde.

World, pour devenir le New York World-Telegram. Les bureaux du World furent fermés et déplacé à cet endroit. Enfin, le journal acheta le New York Sun et l'absorba en son sein.

United Fruit Company

West Street, pontons 2, 3, 7 et 9

L'une des plus importantes lignes transatlantique de New York occupe le bas de West Street. Depuis la 14e rue jusqu'à Battery, les pontons de l'United Fruit Company sont encombrés de caisses débordant de fruits des Antilles et bondés d'ouvriers déchargeant les bateaux et chargeant les camions avec empressement. À l'occasion, des voyageurs descendent de l'un des bateaux de passager de la compagnie.

District de Whitehall

Whitehall, l'un des plus anciens quartiers de New York, occupe l'extrémité sud de Manhattan. On y trouve d'immenses gratte-ciel, des docks, des bureaux et « la Batterie ». S'y sont également regroupés de nombreux petits magasins destinés aux marins qui descendent des cargos et des vaisseaux de marine marchande. D'autres échoppes dédiées à ces immigrés involontaires donnent un accueil typique de New York aux pauvres hères sans méfiance débarquant des ferries d'Ellis Island. Les rues chargées de piétons et d'automobiles rendent les déplacements difficiles, mais aussi salissant, des nuages de fumée noire remplissant l'air.

Cunard

Broadway, N° 25

Ce sont les bureaux new-yorkais des fameuses lignes de luxe Cunard, construits en 1921. La ligne transatlantique de passagers est arrivée à New York en 1840 et elle y a fait des affaires depuis lors. Parmi leurs bateaux les plus populaires faisant la traversée d'Angleterre jusqu'en Amérique, on compte le Lusitania et le Maurentania, le premier ayant été victime de la Première Guerre mondiale. Durant les années 30, Cunard a fusionné avec la White Star, qui connaissait des difficultés financières, ce qui lui permit de dominer les voyages transatlantiques.

Douane

Whitehall St., N° 10

Gérée par le gouvernement fédéral, la Douane des États-Unis est fermement enracinée dans ce que les New Yorkais appellent « la rangée des bateaux à vapeur ». Construit en 1907, ce large immeuble de style Beaux-arts français, à deux étages et quarante-deux colonnes corinthiennes fut immédiatement considéré comme un monument. Quatre sculptures décorent l'édifice, représentant respectivement l'Afrique, l'Amérique, l'Asie et l'Europe. Douze autres sculptures symbolisant l'histoire marchande de la Grèce, de Rome, de la Phénicie, de Gêne, de Venise, de l'Espagne, de la Hollande, du Portugal, du Danemark, de l'Allemagne, de l'Angleterre et de la France sont placées au-dessus de la corniche, donnant un air de bon augure au bâtiment.

Vivian « Vi » Torelli, journaliste implacable

Vivian est toujours à l'affût d'une bonne histoire. Cette journaliste tenace a des contacts dans toute la ville et s'informe des derniers ragots de la haute société. À l'occasion, on l'a vu se déguiser pour s'introduire dans des fêtes de Park Avenue, frayant avec les millionnaires pour mieux raconter leurs secrets le lendemain. Bien sûr, cela lui a valu plusieurs inimités en dehors de l'industrie de l'information, mais elle a aussi le soutien de son éditeur.

Plusieurs années à travailler sur diverses rondes dans Manhattan ont exposé Vivian à quelques histoires bizarres, qu'elle ne juge pas publiables. Pourtant, en coulisse, elle se renseigne sur les événements, à la recherche d'explications. C'est une preuve de la latitude dont elle bénéficie au Telegram, puisque les histoires de sectes étranges et de créatures anormales venues d'autres dimensions ne lui rapporteraient que des vacances forcées dans d'autres rédactions. Les meurtres, les cambriolages et les scandales sont acceptables ; les fantômes, les sorcières et les goules sont du domaine du farfelu. Bien sûr, cela ne la retient pas de parsemer des indices dans ses articles plus sérieux. Tout investigateur lisant une de ces histoires peut lire entre les lignes, reconnaître le sens caché et les jeux de mots en faisant un test combiné de Mythe de Cthulhu et de Littérature. Littérature peut être remplacé par Sciences formelles : cryptographie à demi-compétence, mais comme il n'y a pas de codes délibérés, seulement des allusions, une réussite révèle uniquement que le texte cache quelque chose. Si on la contacte, Vivian est impatiente de parler de ce qu'elle sait. Bien sûr, elle n'aura pas de remords à imprimer quelques secrets à propos d'un investigateur ayant un Crédit supérieur à 50 %.



Vivian « Vi » Torelli, journaliste implacable, 26 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Pratique artistique : écriture	66 %
Négociation	31 %
Dissimulation	20 %
Mythe de Cthulhu	2 %
Imposture	38 %
Baratin	46 %
Se Cacher	38 %
Bibliothèque	53 %
Sciences occultes	8 %
Persuasion	45 %
Trouver Objet Caché	31 %

Langues

Grec ancien	30 %
Allemand	40 %
Latin	47 %

Combat

Bagarre	53 %	dég. 1d3 + Impact
Revolver cal.38 canon court	27 %	dég. 1d10

Fraunces Tavern

À l'intersection de Pearl St. et Broad St.

Construite en 1719, cet établissement populaire a souvent changé de mains et d'identité au cours des siècles. Initialement la demeure d'un Huguenot, puis vendue pour devenir un magasin, le bâtiment fut finalement acheté par Samuel Fraunces et transformé en taverne en 1762. Les visiteurs des années 20 découvrent un édifice de style géorgien colonial qui fut restauré en raison de son importance historique. C'est dans cette taverne que le général George Washigton dit au revoir à ses officiers après la fin de la Révolution américaine. Le rez-de-chaussée sert de salle principale à la taverne, tandis que les trois étages accueillent une bibliothèque et un musée. Les livres et les objets présentés dans les étages datent de la colonie néerlandaise de la nouvelle-Amsterdam. Pour obtenir un accès privé à ces pièces, les investigateurs doivent convaincre le conservateur. C'est possible avec un test réussi de Persuasion. Si les investigateurs réussissent un test de Statut académique, ils reçoivent un bonus de +10 % sur le jet de Persuasion.

Terminal sud

South St.

Ce terminal et cale à ferries est relié à Manhattan par le métro, le El et les bus. C'est ici qu'arrivent les ferries pour Staten Island et Governors Island. Les investigateurs allant sur n'importe quelle île de la baie ou à Staten Island partent du Terminal sud.

Whitehall

Battery Place, N° 17

Ce bâtiment sert de bureaux pour plusieurs consulats étrangers et compagnies de fret. À cause de sa proximité avec les ports, il attire également les entreprises d'import-export. À l'immeuble d'origine à 20 étages, construit en 1900, s'ajouta un deuxième immeuble de 32 étages en 1910 pour héberger l'augmentation du commerce.

Parc de la Batterie

Extrémité sud de l'île de Manhattan

Depuis le parc de 8 hectares que les New-Yorkais appellent « la Batterie », les visiteurs peuvent contempler un flux constant de trafic maritime. Des navires de croisière, des bateaux marchands, des remorqueurs et des ferries naviguent sur les eaux de la North River et l'East River. Comme les autres parcs de la Grosse Pomme, la Batterie est un refuge contre l'agitation de la ville. Le parc tient son nom d'un fort hollandais qui occupait autrefois cet emplacement. Bénéficiant d'une vue dégagée des eaux environnantes, le fort contenait plusieurs batteries de canons défensifs. C'est aussi ici que s'élevait la maison du gouverneur de la Nouvelle-Amsterdam, dont le premier occupant fut Peter Stuyvesant.

Le parc de la Batterie s'est largement étendu depuis l'arrivée des Hollandais. Dans les années 20, il est parsemé d'arbres et de monuments. Depuis les clairières les plus au sud, on peut voir la Statue de la Liberté sur Bedloe Island.

Aquarium

Cet endroit populaire est devenu une attraction à touristes en 1902. Avant cela, c'était une batterie défensive construite en 1807. Finalement, le gouvernement fédéral en fit don à la ville, et l'édifice circulaire devint Castle Garden, qui servit aux événements publics. Pendant trente-cinq ans à partir de 1855, il fut un bureau d'immigration avant de fermer pour rouvrir en tant qu'aquarium public.

Les trois étages du bâtiment contiennent de nombreux petits aquariums et sept bassins remplis de poissons et des reptiles. Sous le contrôle de la Société zoologique de New York, les spécimens exposés sont aussi utilisés pour les recherches marines par plusieurs facultés et universités new-yorkaises. Les chercheurs privés sont les bienvenus à l'Aquarium, quoique la paperasse et la bureaucratie puissent limiter leur accès aux spécimens. Un test réussi de Statut Académique donne un accès immédiat avec un minimum de tracas. Les investigateurs n'étant pas associés à une université ou à un institut de recherche doivent attendre 2d4 jours avant de recevoir leur autorisation.

Police portuaire du Parc de la Batterie

Ponton A

À ce ponton sont amarrés les bateaux des pompiers et de la police portuaire utilisés pour

Parc de la Batterie à Manhattan



patrouiller les rivières. Le bâtiment, qui accueille également le Département des Docks, est en service jour et nuit.

Bedloe Island

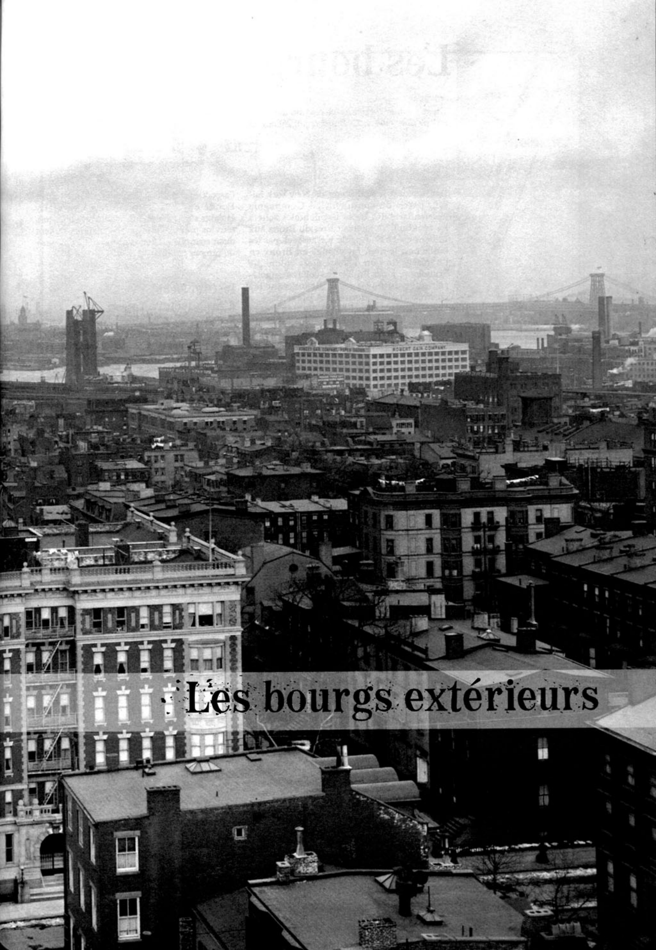
Si Downtown Manhattan est le cœur de New York, alors Bedloe Island est son âme. Juste au sud de la Batterie, sur l'île de cinq hectares, se dresse les 225 tonnes de la Statue de la Liberté. Érigée en 1885, la gigantesque silhouette conçue par Frédéric-Auguste Bartholdi est souvent le premier monument reconnaissable discerné par les arrivants en bateau. Elle a été officiellement reconnue comme monument national en 1924.

Ellis Island

Ellis Island, à plus d'un kilomètre au sud de la Batterie, sert de bureau d'immigration dans les années 20. L'île contient des installations médicales, des chambres et une cantine. En raison des quotas d'immigration imposés par le gouvernement fédéral après la Première Guerre mondiale, le nombre d'immigrés passant dans les bureaux d'Ellis Island s'est considérablement réduit. Dans les années 30, l'île a aussi servi d'hôpital à l'armée américaine.







Les bourgs extérieurs

Les bourgs extérieurs

On m'a montré un endroit où, cinq ans auparavant, vivaient six familles, et où elles étaient maintenant plus de deux mille… Le Bronx est différent. Le Bronx repart, et repart en mieux.

Arnold Bennett

Le Bronx est le seul bourg de New York faisant partie du continent. La Compagnie néerlandaise des Indes occidentales acheta les cent huit kilomètres carrés du Bronx aux Indiens en 1639. Appelé Keskeskeck par les indigènes, le nom fut changé en Bronx en l'honneur de l'un des premiers colons, le Scandinave Jonas Bronx. Les collines caractéristiques du paysage du Bronx sont les contreforts des montagnes Brekshires et Green. Après la consolidation des cinq bourgs de 1889, le Bronx, ne faisant plus partie du comté de Westchester, commença à croître. Les premiers districts à s'étendre furent ceux de l'ouest : Morrisania, Mott Haven et St. Mary's Park. Ils se remplirent rapidement d'appartements communautaires et d'industrie. Pendant ce temps, des quartiers résidentiels poussaient dans le centre et l'est du Bronx. En 1919, le boom économique de New York déclencha de nouveaux projets immobiliers dans le centre du Bronx, laissant la partie est du bourg émaillée de maisons plus luxueuses. Quand les investigateurs visitent le Bronx, le gardien devrait se souvenir des différents districts et de leurs ambiances propres. En mentionnant le nombre d'arbres et les immeubles à flanc de coteau d'University Heights ou les structures industrielles chaotiques de Mott Haven, le gardien peut recréer la variété des environnements urbains du bourg.

Ouest du Bronx

Le gros de la population et de l'industrie du Bronx se trouve dans son secteur ouest. Des écoles, des résidences, des appartements et des entreprises se trouvent le long de l'Hudson et de l'East River, où l'on accède facilement à Manhattan. Le quart sud du secteur, principalement occupé par des taudis et de nombreuses usines, affiche la plus haute densité de population du bourg.

District d'University Heights

Au début des années 20, de nouveaux appartements aux murs de pierre brute se multiplièrent sur les coteaux d'University Heights. Ce quartier est une extension de Manhattan et de la New York University, à qui il doit son nom. Contrairement aux quartiers plus au sud sur la rivière Harlem, les résidents des Heights sont majoritairement des ouvriers qualifiés ou des professions libérales.

New York University

181e rue et University av.

Surplombant la rivière Harlem, dans les années 20, le campus du Bronx de la NYU a l'aspect vieillot d'une faculté de ville moyenne. Fondé en 1891, le campus d'University Heights s'est agrandi jusqu'à inclure plusieurs terrains préexistants dont les manoirs servent maintenant de locaux à l'université. (*cf. L'entrée du campus principal de la NYU*, p. 28).

Institut Webb d'Architecture Navale

Sedgwick av. & Webb av.

Ce bâtiment de style roman fut construit en 1894. L'Institut enseigne l'ingénierie marine et l'architecture navale à ses étudiants et fournit de l'aide aux fabricants de bateaux. Ayant un nombre d'élèves réduit, souvent autour de cinquante, l'institut place ses diplômés dans tous les chantiers navals d'Amérique. C'est une excellente source pour les investigateurs cherchant des informations insolites concernant l'ingénierie navale ou maritime. Les investigateurs souhaitant faire des recherches liées à la spécialité de l'institut trouveront certainement les archives et les professeurs utiles. Les tests de Bibliothèque sur l'architecture navale ou des sujets proches bénéficient d'un bonus de +10 %. Le gardien peut faire intervenir le personnel pour aider ou répondre aux questions.

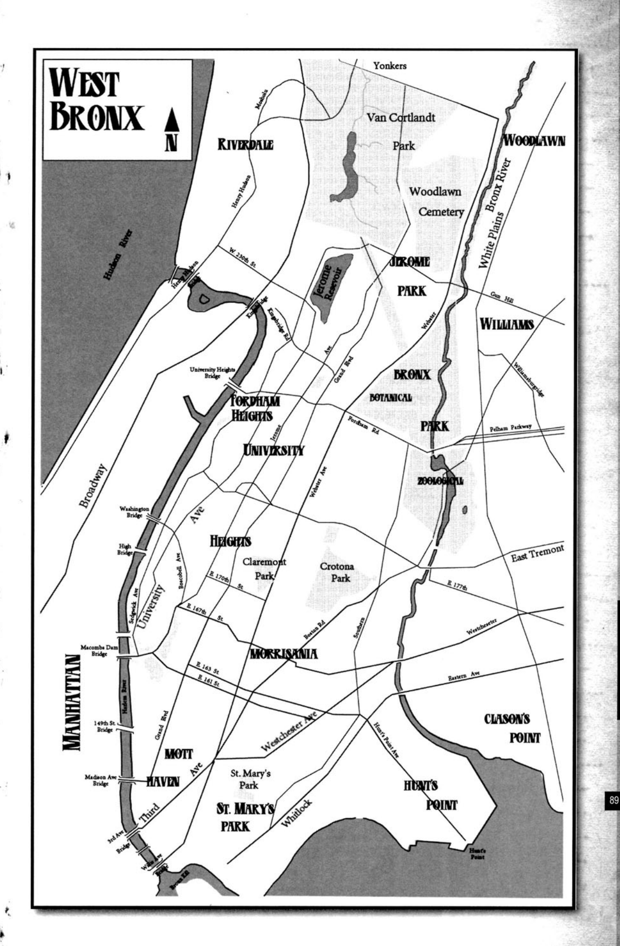
District de Mott Haven

Un pot-pourri d'usines grisâtres, de dépôts ferroviaires, de réserves de charbon et des stocks de bois forment le fond de Mott Haven. Dans ce spaghetti industriel sont mélangés des immeubles d'appartements et des clapiers, logeant les milliers d'ouvriers qui besognent dans les entreprises de Mott Haven. L'air est souvent lourd des fumées aigres rejetées par les usines, qui se reposent en une fine couche de poussière sur les bâtiments de la région. Contrairement aux édifices lumineux du nord, ici le métal et la pierre ont une couleur terne et maussade.

Bronx Terminal Market

Exterior St. & Macomb's Dam Bridge

Aussi appelé « la Folie d'Hylan », d'après le maire du début des années 20, c'est la plaque tournante de la majorité des fruits et légumes de New York. Les grossistes louent l'ensemble de bâtiments de brique qui forme ce marché de quinze hectares. Son centre est occupé par un entrepôt principal et une usine de réfrigération, d'où s'échappent des voies ferrées. Pour les New-Yorkais des années 20, le marché est un échec puisque son coût annuel de fonctionnement est cinq fois supérieur à son chiffre d'affaire.



WEST BRONX
N
Yonkers
Van Cortlandt Park
Woodlawn Cemetery
RIVERDALE
WOODLAWN
Mosholu
Henry Hudson
Bronx River
White Plains
Hudson River
W 230th St.
Jerome Reservoir
JEROME PARK
Gun Hill
Henry Hudson Bridge
Kingsbridge Rd
Ave
Webster
WILLIAMS
Grand Blvd
University Heights Bridge
BRONX BOTANICAL PARK
Williamsbridge
FORDHAM HEIGHTS
Fordham Rd
Pelham Parkway
Jerome
UNIVERSITY
Broadway
ZOOLOGICAL
Webster Ave
Washington Bridge
Ave
High Bridge
HEIGHTS
Claremont Park
Crotona Park
East Tremont
Boscobell Ave
E 170th St
E 177th
Sedgwick Ave
University
E 167th St
Boston Rd
Southern
Westchester
Macombs Dam Bridge
MORRISANIA
MANHATTAN
E 163 St
E 161 St
Eastern Ave
Harlem River
Grand Blvd
149th St. Bridge
Westchester Ave
Hunt's Point Ave
CLASON'S POINT
MOTT HAVEN
Ave
Madison Ave Bridge
St. Mary's Park
HUNT'S POINT
Third
ST. MARY'S PARK
Whitlock
3rd Ave Bridge
Willis Ave Bridge
Bronx Kill
Hunt's Point



Johnny Owen Kay, cuisinier, propriétaire et plongeur, 34 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	20 %
Business	24 %
Négociation	42 %
Dissimulation	35 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Arts culinaires	32 %
Athlétisme	40 %
Conduite	50 %
Métier : électricité	17 %
Baratin	31 %
Écouter	35 %
Métier : mécanique	27 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

Bagarre	56 %	dég. 1d3 + Impact
Couteau	44 %	dég. 1d6 + Impact
Revolver cal.32 (sous le comptoir)	27 %	dég. 1d8

Johnny Owen Kay, cuisinier, propriétaire et plongeur

Après la guerre mondiale, Johnny a acheté ce restaurant alors fermé sur la White Plains Road et l'a rouvert. Les affaires ont si bien marché que l'ancien cuistot de l'armée et nouveau propriétaire du wagon-restaurant se mis à la recherche d'employés, mais cela fut plus difficile qu'il ne s'y attendait. À cause de la distance avec Manhattan, la plupart des gens engagés par Johnny ne faisaient que passer ou espéraient faire carrière dans la Grande Pomme. Aucun n'avait l'intention de travailler longtemps pour lui.

Dans les affaires comme dans la vie, Johnny essaye toujours d'éviter les ennuis. Il préfère toujours parler plutôt que se battre. Mais quand les clients sont trop agités et ne l'écoutent plus, le plus souvent parce qu'ils sont saouls, le vétéran n'hésite pas à les foutre dehors à coup de pieds. En dehors d'une bonne portion de fêtards imbibés sortant de la Woodmansten Inn, cette gargote a son lot de clients particuliers. Johnny l'attribue à son emplacement à côté d'une voie rapide principalement rurale. Il préfère ne pas parler de ce sujet, pensant que c'est mauvais pour les affaires. Mais des investigateurs à l'air honnête, qui ne transpirent pas la loi, peuvent faire un test de Persuasion pour lui délier la langue. En cas de succès, Johnny explique que des personnes d'apparence étrange vont et viennent à Throg's Neck, et il raconte des histoires de voyageurs à propos de lumières mystérieuses aperçues les nuits sans lune sur les terrains boisés du Parc du Bronx.

Centre du Bronx

La toile du centre du Bronx est tissée d'une grande variété de fils sociaux. Au milieu se trouvent le Park zoologique de New York et les Jardins botaniques de New York, qui forment à eux deux le Parc du Bronx. Dans les années 20, de nouvelles constructions commencèrent à apparaître au nord du parc. Au sud, là où Morrisania borde Mott Haven, on retrouve le mélange urbain et industriel, affaiblissant l'ambiance de banlieue tranquille du secteur.

Woodlawn

Durant les années 20, Woodlawn est un quartier pittoresque, assez loin de Manhattan pour garder une atmosphère plaisante de petite ville. Il est principalement composé de résidences privées habitées par des familles de la classe moyenne.

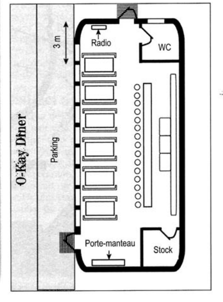
Cimetière de Woodlawn

Webster av. & 233e rue

Ce cimetière a été un champ de bataille durant la Révolution américaine. Pendant les années 20, c'est un endroit bien plus calme. Longeant Forham Ridge, cet endroit reculé décide de nombreuses familles à y enterrer leurs défunts. Le cimetière de 160 hectares possède également plusieurs mausolées.

District de Westchester Heights

Autrefois connu pour l'hippodrome Morris Park, l'attrait de ce district a beaucoup diminué depuis sa fermeture en 1904. Depuis lors, la plupart des habitants de Manhattan ne se sont plus donné la peine de traverser la White Plains Road qui sépare le district du Parc du Bronx. Mais l'arrivée de la Prohibition a rapidement changé la musique de Westchester Heights d'un requiem à une chansonnette. Avec l'interdiction de l'alcool arriva la Woodmansten Inn, qui fut instantanément un haut lieu de la nuit, populaire pour son blues, son jazz et le tord-boyaux qui y coulait à flot.



O-Kay Diner, White Plains Road

C'est l'un des universels wagons-restaurants que l'on trouve dans presque chaque quartier de la Grosse Pomme. Servant des « repas fait maison » jour et nuit, le Diner est un arrêt apprécié par les voyageurs sur la White Plains Road. À quelques pas de la Woodmansten Inn, les clients de l'O-Kay Diner échangent un groupe de musicien contre le bavardage des autres dîneurs.

District de Morrisania

Mis à part la promesse de vivre dans un clapier ou d'explorer le Parc du Bronx, il n'y a pas grand-chose pour attirer les gens à Morrisania. La partie sud du district est boursouflée de clapiers et d'appartements branlants, le surplus de Manhattan.

Bronx Park

Deux cent quatre-vingts hectares de collines, de forêts et de terrain accidenté : voilà ce qui constitue le Parc du Bronx. Les gigantesques glaciers qui tenaient autrefois l'Amérique du Nord dans leur étau glacé ont laissé derrière eux d'immenses blocs de pierre arrondis et des rochers adoucis par l'érosion, donnant au paysage une allure préhistorique. La faune des bois, des lacs et des cascades crée un environnement dépaysant pour la plupart des New-Yorkais. La rivière Bronx serpente dans cette réserve naturelle, avant de se jeter dans l'East River plus au sud. Le parc abrite le Park zoologique de New York, fondé en 1895, et les Jardins botaniques de New York, fondés en 1891.

Est du Bronx

Relativement peu développée dans les années 20, la partie supérieure de l'est du Bronx est parsemée de maisons et de manoirs. Les quartiers les plus importants sont rassemblés au sud, le long de l'East River. Le développement et les constructions au Queens et à Brooklyn réduisent l'attention portée à cette partie lointaine du Bronx. Les Manhattanais ayant besoin d'habiter près de leur lieu de travail préfèrent faire construire dans des zones couvertes par l'IRT. En dehors de St. Mary's Park, qui est proche de Manhattan, les pavillons industriels et les résidences rurales se font presque oublier.

St. Mary's Park

Des alignements de maisons de grès brun occupent la partie supérieure de ce district, avec des clapiers au sud au milieu de la zone industrielle de St. Mary's Park. Les loyers sont bas, mais les ouvriers des usines alentours occupent déjà presque tout les logements disponibles.

Centrale de Hell Gate

132e rue est

Inaugurée en 1921, cette centrale électrique fournit l'énergie qui fait tourner la Grosse Pomme jour et nuit. Sous l'immense installation au bord de l'eau, un tunnel long de plus d'un kilomètre s'enfonce sous l'East River vers Astoria. Ce passage souterrain contient deux canalisations de gaz et une piste de draisine.

District de Hunt's Point

À une époque, cette grande propriété champêtre s'étendait au bord de l'eau. Dans les années 20, un dédale d'industries a remplacé le paysage bucolique du passé.

American Bank Note Company

Lafayette av. & Garrison av.

La respectée American Bank Note Company imprime la plupart des actions et titres échangés avec ferveur à la Bourse de New York. L'imprimerie date des premiers jours des États-Unis, où elle produisait des billets pour le Congrès continental. Dans les années 20, elle fait affaire en Amérique et dans des marchés étrangers. Faisant cinq étages de haut et un bloc de large, cet immeuble solide contient toutes les machineries nécessaires pour produire des plaques et imprimer des commandes importantes.

District de la Pointe de Clason

Ce qui fut d'abord un village indien, puis une colonie européenne, est le site de nombreuses fouilles archéologiques dans les années 20. Comme d'autres districts du Bronx, Clason's Point est officiellement une zone résidentielle, mais elle ne s'est pas développée durant les années 20. En dehors de l'archéologie, les points d'intérêts sont une petite station balnéaire et l'Auberge de la Pointe de Clason.

Harold Hadin, zoologiste perturbé

Chaque été, Harold avait l'habitude de travailler comme interne au Zoo de New York. Une fois ses études achevées à la NYU, il accepta un travail à temps plein comme zoologiste dans le Parc. Il aime son travail et a un don pour s'occuper des animaux. C'est avec les humains qu'il a plus de problèmes. Il est timide et a tendance à marmonner en parlant, évitant toujours de regarder son interlocuteur dans les yeux. Pour certains, ces signes de timidité en font un personnage louche, pour d'autre, ils lui donnent un certain charme juvénile craquant. Harold ne se rend compte de rien.

Récemment, un groupe d'archéologues de l'université Columbia a apporté à Harold les restes squelettiques de ce qui semble être un amphibien gigantesque. Les ossements furent découverts lors d'une fouille sur un site indien Siwanoy à la Pointe de Clason dans le Bronx. Les archéologues hésitèrent à révéler leur découverte à d'autres universitaires et préférèrent l'amener au Zoo du Bronx. Certains des professeurs pensent que les os sont liés à un rituel religieux, d'autres pensent à un trophée de chasse. Dans les deux cas, ils n'ont aucune idée d'à quelle sorte de créature peuvent appartenir les os.

Excité à la perspective d'identifier une nouvelle espèce, Harold s'intéresse peu au pourquoi ou au comment. Mais alors qu'il progresse, il est hanté par la similarité entre ces os d'amphibiens et les os humains. De peur d'être accusé d'incompétence et de perdre le spécimen, il n'en a pas parlé aux archéologues. Espérant résoudre cette énigme par lui-même, Harold a interrogé les habitants des anciennes fermes le long des baies d'Eastchester et du Détroit de Long Island, espérant trouver d'autres restes.



La Pointe de Clason



Harold Hadin, zoologiste perturbé, 29 ans

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

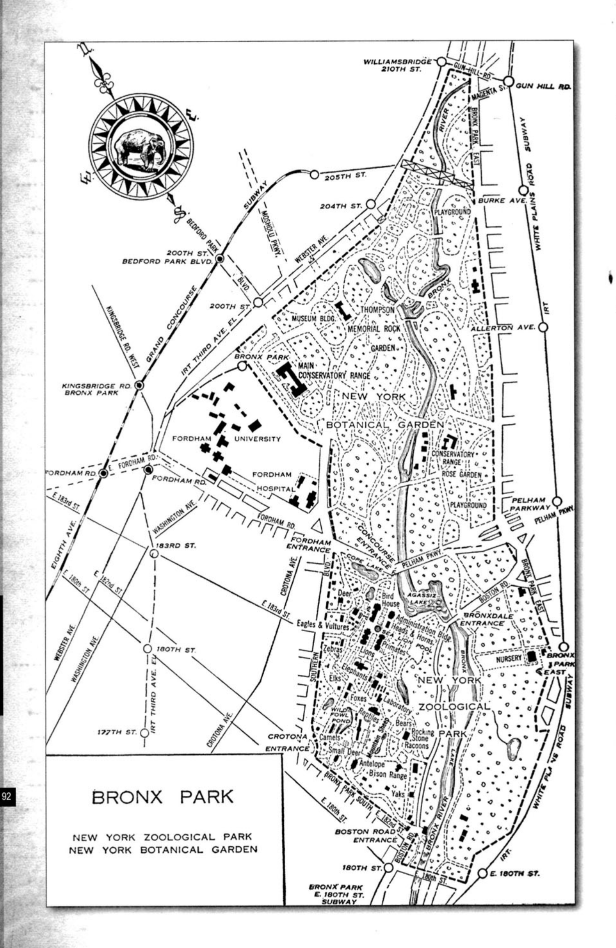
Compétences

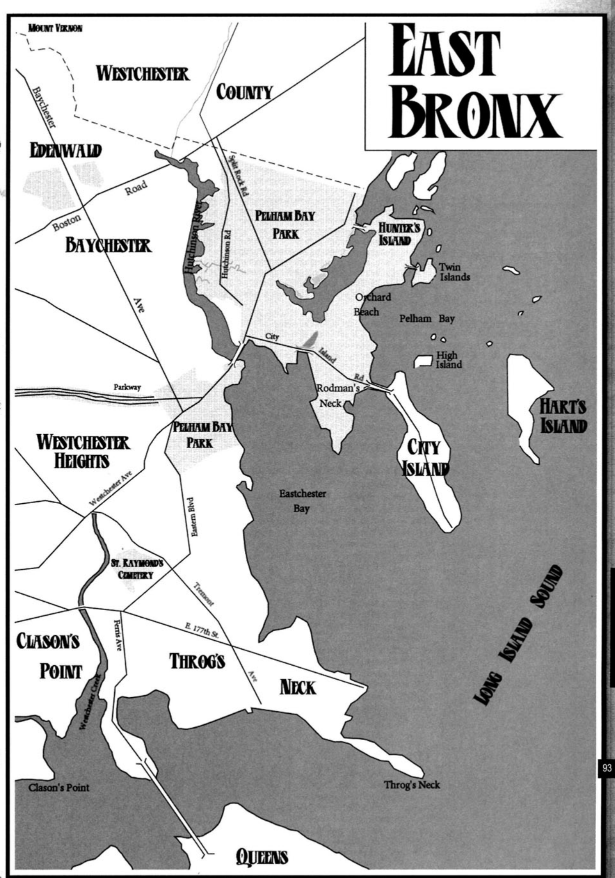
Sciences humaines : anthropologie	33 %
Sciences formelles : chimie	15 %
Athlétisme	40 %
Premiers Soins	40 %
Se Cacher	11 %
Bibliothèque	45 %
Écouter	30 %
Persuasion	30 %
Équitation	52 %
Discrétion	38 %
Trouver Objet Caché	40 %
Nage	30 %
Pister	40 %
Sciences de la vie : zoologie	77 %



Langues

Latin	6 %


BRONX PARK
NEW YORK ZOOLOGICAL PARK
NEW YORK BOTANICAL GARDEN
WILLIAMSBRIDGE 210TH ST.
GUN HILL RD.
MAGENTA ST.
BRONX PARK EAST
WHITE PLAINS ROAD SUBWAY
205TH ST.
204TH ST.
BURKE AVE.
PLAYGROUND
BEDFORD PARK
200TH ST. BEDFORD PARK BLVD.
SUBWAY
MOSHOLU PKWY.
WEBSTER AVE.
200TH ST.
GRAND CONCOURSE
KINGSBRIDGE RD. WEST
IRT THIRD AVE. EL.
MUSEUM BLDG.
THOMPSON MEMORIAL ROCK GARDEN
BRONX RIVER
ALLERTON AVE.
IRT
BRONX PARK
MAIN CONSERVATORY RANGE
KINGSBRIDGE RD. BRONX PARK
NEW YORK BOTANICAL GARDEN
FORDHAM UNIVERSITY
CONSERVATORY RANGE
ROSE GARDEN
FORDHAM RD.
FORDHAM HOSPITAL
PLAYGROUND
PELHAM PARKWAY
PELHAM PKWY.
E. 183rd ST.
WASHINGTON AVE.
EIGHTH AVE.
183RD ST.
FORDHAM ENTRANCE
CONCOURSE ENTRANCE
COPE LAKE
CROTONA AVE.
BLVD.
E. 180th ST.
E. 182nd ST.
E. 183rd ST.
Deer
Bird House
AGASSIZ LAKE
BOSTON RD.
BRONXDALE ENTRANCE
Eagles & Vultures
Administration Bldg.
Heads & Horns
SEA LION POOL
Primates
Zebras
Lions
NURSERY
BRONX PARK EAST
WEBSTER AVE.
WASHINGTON AVE.
180TH ST.
SOUTHERN
Elephants
Elks
NEW YORK ZOOLOGICAL PARK
Foxes
Laboratory
WILD FOWL POND
Reptiles
Bears
Rocking Stone
Racoons
Mountain Sheep
177TH ST.
CROTONA AVE.
CROTONA ENTRANCE
Camels
Small Deer
Antelope
Bison Range
Yaks
LAKE
WHITE PLAINS ROAD SUBWAY
BRONX PARK SOUTH
E. 180th ST.
E. 182nd ST.
BOSTON ROAD ENTRANCE
BOSTON RD.
BRONX RIVER
IRT
180TH ST.
E. 180th ST.
E. 180TH ST.
BRONX PARK E. 180TH ST. SUBWAY



East Bronx
Mount Vernon
Westchester
County
Baychester
Edenwald
Road
Boston
Baychester
Split Rock Rd
Pelham Bay Park
Hutchinson River
Hutchinson Rd
Hunter's Island
Twin Islands
Orchard Beach
Pelham Bay
Ave
City
Island
Rd
High Island
Parkway
Rodman's Neck
Hart's Island
Pelham Bay Park
Westchester Heights
City Island
Westchester Ave
Eastern Blvd
Eastchester Bay
St. Raymond's Cemetery
Tremont
Long Island Sound
E. 177th St.
Clason's Point
Ferris Ave
Throg's Neck
Ave
Westchester Creek
Throg's Neck
Clason's Point
Queens



« Capitaine » Henry Johns, aubergiste à l'eau de mer, 52 ans

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	30

Compétences

Sciences humaines : archéologie	5 %
Sciences formelles : astronomie	30 %
Négociation	27 %
Dissimulation	19 %
Métier : charpenterie	58 %
Baratin	39 %
Sciences humaines : histoire	51 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	44 %
Orientation	55 %
Persuasion	20 %
Navigation	63 %
Trouver Objet Caché	35 %
Nage	46 %

Combat

Bagarre	57 %	dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	35 %	dég. spécial

« Capitaine » Henry Johns, aubergiste à l'eau de mer

Avant de trouver le chemin de l'Auberge de la Pointe de Clason, Henry John était un marin et un capitaine. Dans les années 20, il habite à l'auberge et se charge de sa maintenance. Interroger Henry révèle aux investigateurs que le vieil homme connaît l'histoire de la Pointe en détail. En fait, une fois qu'Henry commence à en parler, il est difficile de l'arrêter. Il passe beaucoup de temps à raconter l'histoire des contrebandiers, des grottes toutes proches et du massacre de la famille Cornell, les précédents habitants de la maison autour de laquelle est construite l'auberge. Bien qu'Henry connaisse le passé et les légendes de la région, il lui arrive d'inventer des contes à l'occasion. Une réussite spéciale en Sciences humaines : histoire permet de déceler les embellissements du vieux capitaine. Sinon, le gardien devrait lancer les investigateurs sur quelques fausses pistes pour qu'ils restent sur le qui-vive.

En vérité, même John n'est pas sûr de ce qu'est la vérité. Des années de spéculations et de contes à dormir debout ont fait de la Pointe de Clason tout et n'importe quoi, allant d'une base de contrebandiers à une terre hantée par les esprits des membres assassinés de la famille Cornell. En explorant les environs, les investigateurs re rendent compte qu'il existe bien une plante grimpante aux vrilles s'accrochant aux surfaces et qui répand un liquide rouge et épais quand on la coupe. De plus, les investigateurs réussissant un test de Vigilance découvrent une grotte dans la falaise près de l'auberge.

Le long de la face nord-est de la Pointe de Clason se trouve une grotte qui fut utilisée par des contrebandiers il y a bien longtemps. Cette grotte mène dans des tunnels plus profonds, jusqu'à arriver dans un domaine plus sec. Serpentant pendant des kilomètres sous les collines du Bronx, ces cavernes rejoignent la surface dans le Parc du Bronx et la région de Baychester. Inexplorées dans les années 20, on ignore ce qui se cache dans ce sombre domaine. Rien que son étendue peut poser un danger pour les explorateurs, quelle que soit leur expérience. Seule l'imagination du gardien peut déterminer ce qui attend dans ces noires profondeurs.

Auberge de la Pointe de Clason

Sound View av.

Cette petite auberge en bois et en pierre est un lieu d'escapade populaire pendant la période de la Prohibition. La musique, la nourriture et la boisson y sont les distractions de la haute société new-yorkaise. Même le maire de New York James Walker a donné des fêtes avec son entourage à l'Auberge de la Pointe de Clason, avec une salle pleine à craquer de plus de deux mille invités. Le succès de l'Auberge ne se dément pas jusqu'à la fin de la Prohibition, mais elle ne deviendra rien d'autre qu'une attraction pour touristes remplie d'antiquités spécieuses.

Les investigateurs visitant l'auberge entendront sûrement l'histoire d'un lierre mystérieux poussant sur le terrain. La rumeur prétend qu'il suinte parfois un liquide rouge comme le sang. S'ils souhaitent approfondir ces histoires, l'autorité en la matière n'est autre que l'aubergiste, Henry Jones.

Throg's Neck

Ce voisinage du Bronx fut le terrain de pêche des millionnaires. Dans les années 20, la plupart des habitants fortunés ont trouvé d'autres eaux, laissant vides les manoirs et les propriétés. Des maisons plus modestes saupoudrent le quartier, ainsi que quelques terrasses de bistrots fermées. Le bruit des vagues et les cris des goélands sont parfois interrompus par un bateau de plaisance ou une fête de la haute société, mais en général le quartier est très calme.

Le gardien doit savoir qu'une petite portion de familles vivant à Throg's Neck ont une trace de sang profond. Une poignée des premiers colons européens a frayé avec les profonds, passant la malédiction à leurs descendants. Secrètement, ce petit nombre d'habitants de Throg's Neck a formé un Ordre ésotérique de Dagon, complétant leurs rangs avec des marins visitant New York.


Un habitant de Throg's Neck

Les secrets de la Pointe de Clason

Le massacre

Bien avant que les Européens colonisent cette partie du Bronx, les tribus d'Indiens Lenapes habitaient dans des longues maisons. Les indigènes vivaient de la nature, pêchant, chassant et parfois plantant et récoltant. Le long des rivages de l'East River et du Détroit de Long Island, ils rencontrèrent un petit groupe de profonds. Rapidement, ils s'échangèrent quelques biens. Mais avec le temps, les profonds voulurent plus d'échanges, proposant de l'or et des bijoux contre des femmes humaines. Le refus des Indiens alluma un conflit qui brûla pendant de nombreuses années. Les tribus locales luttèrent contre les ignobles créatures venues des abysses. Déterminés et résolus, les profonds se glissaient invariablement dans la pénombre, profitant de la lumière de la lune pour enlever les femmes des tribus. Désirant détruire les démons, des centaines de guerriers indiens préparèrent un piège dans les terres boisées de la Pointe de Clason. Ils se tapirent dans l'obscurité de minuit tandis que les créatures pernicieuses sortaient de l'eau, croassant et gargouillant, convoitant d'autres innocentes. Alors que le groupe de profonds sautillait et titubait dans la forêt ténébreuse, les guerriers attaquèrent. Les tribus déversèrent leur colère sur les êtres amphibiens. Aucun ne fut épargné. Pour décourager d'autres tentatives, les guerriers tirèrent les carcasses squameuses vers une grotte sur le flanc nord-est de la Pointe de Clason, où ils les empalèrent sur le sol humide. Avec le courant, le sang apporta son noir avertissement aux autres profonds. Les raids s'arrêtèrent.

Le lierre mystérieux

La flore préhistorique que l'on trouve près de la Pointe de Clason a été intentionnellement transplantée ici par les tribus indiennes. Pendant des générations, les Indiens habitant sur la côte est d'Amérique du Nord connaissait cette plante suceuse de sang, qui enserrait les souris, les grenouilles et d'autres petites créatures. Dans l'espoir de prévenir d'autres incursions de profonds, les Indiens utilisèrent la plante comme protection, pensant que son habitude de dévorer les grenouilles et les crapauds repousserait les monstruosités amphibiennes.



Règle optionnelle : plante grimpante vampire, « repoussoir à profonds »

La plante grimpante vampire est une espèce particulière de flore au bord de l'extinction dans le monde moderne. Endémique de la côte est de l'Amérique du Nord, cette plante cruelle aux longues tiges survit en enserrant des souris et des grenouilles imprudentes dans une épaisse masse de vrilles. Elle ne chasse pas sa proie, mais l'attrape quand elle tente de lui grimper dessus. Des vrilles solides la saisissent et l'enserrent. Lentement, des racines poussent sur les vrilles qui s'enfoncent dans la chair de l'animal à la recherche de nutriments.

Quand on l'examine, il est possible de voir le sang de ses victimes dans les feuilles de la plante. Couper une tige ou déchirer une feuille libère du « sang », qui coagule en quelques minutes, empêchant la perte de plus de sève. La plante ne se reproduit pas en semant des graines. Les tiges noueuses s'enfoncent sous terre, et une fois profondément enracinées, se libèrent du reste de la plante, poussant en un spécimen à part entière prêt à reprendre le cycle. Les feuilles tombent durant la saison froide. Quand le temps chaud revient, de nouvelles feuilles à cinq pointes réapparaissent.

Si le gardien le désire, cette plante peut repousser les profonds, et ceux qui sont corrompus, de la même façon que l'ail pour les vampires ou la belladone pour les lycanthropes. Dans ce cas, les profonds rencontrant cette plante, dans le sol ou dans les mains d'un investigateur, doit obtenir une réussite spéciale en Volonté sous peine d'être temporairement dégoûté. Les humains corrompus sont moins affectés ; une réussite normale est suffisante. Une créature dégoûtée fait un détour ou trouve une autre cible. Si elle n'a pas d'autre choix, elle se force à avancer, faisant un nouveau test de Volonté jusqu'à ce qu'elle surmonte son dégoût.

Plante grimpante vampire, « repoussoir à profonds »

Caractéristiques

Carac.	Jet	Moyenne
CON	1d6	3
DEX	1	1
FOR	1d4	2
TAI	3D6	8
(La taille mesure la longueur totale)		
POU	—	—

Valeurs dérivées moyennes

Impact	0
Points de Vie	5
Vitesse	—

Compétences

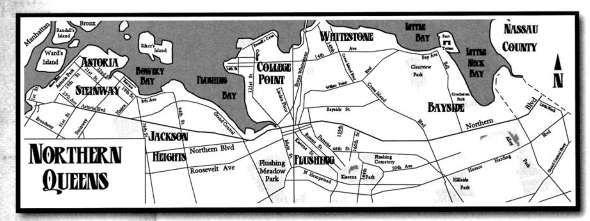
Aucune

Combat

Saisie 30 % dég. 1d6

(il faut 1d4 jours pour pénétrer la chair)





Queens

Les 300 kilomètres carrés du Queens sont composés des deux plaines, une au nord, l'autre au sud, séparées par une chaîne de colline. Depuis l'époque des colons hollandais jusqu'au boom de l'immobilier des années 20, ces terres étaient émaillées de fermes éparses et de petits villages peignant un paysage pastoral. Même après que le métro pénètre dans le bourg, seuls les quartiers nord furent concernés par l'urbanisme. La plupart des sections restèrent relativement inchangées.

Les colons hollandais occupèrent l'endroit en 1642, établissant le village de Mespat (Maspeth). D'autres petites colonies suivirent, s'appuyant sur les terres achetées par les Hollandais aux Indiens Rockaway en 1639. Dans les années 20, la ligne de métro atteint quelques villages précédemment isolés, préparant le terrain pour la croissance de nouveaux logements.

Nord du Queens

L'essor économique de New York, combiné à l'expansion de ses transports en commun et de son réseau de voies rapides, a provoqué le développement soudain – et peut être excessif – des districts de la Côte Nord. Par rapport à cette poussée initiale, les quartiers qui ont suivi étaient plus spacieux. L'absence de congestion a augmenté le prix des terrains et, également, protégé les quartiers possédant un certain charme de banlieue. Contrairement à Brooklyn, les résidences du nord du Queens sont principalement des maisons accueillant une ou deux familles, avec quelques immeubles d'appartements. Leur valeur est encore accrue par la présence de parcs, de courts de tennis et de terrains de golf.

Astoria

Le vieil Astoria est l'un des quartiers de la Côte Nord possédant un tempérament industriel. Les entreprises et les usines de Long Island City se sont installées parmi les manoirs, les maisons individuelles et les facultés, donnant à Astoria l'aspect de Manhattan. Le village, qui s'appelait à l'origine Hallett's Cove, fut renommé Astoria en 1839, non sans conflits et accusations de corruption lancée au principal partisan du changement, John Jacob Astor.

Bohemian Hall

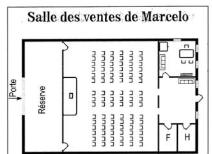
24e av., N° 19-29

Les salles à manger et le bar de cette brasserie furent construits en 1910. Un généreux jardin extérieur, capable d'accueillir de grands groupes dans la chaleur de l'été, fut terminé en 1919, juste avant l'application de la Prohibition. Même avec un tel coup du sort, le Bohemian Hall survécut en fournissant des divertissements remuants dans une atmosphère du Vieux Monde, et probablement en transformant son sous-sol en bistrot souterrain. Dans les mois d'été étouffants, le Hall installe un barbecue dans le jardin extérieur. Les habitants d'Astoria et des villages voisins fréquentent cet établissement toute l'année.

Salle des ventes de Marcelo

19e rue, N° 61

Face au parc d'Astoria se dresse la salle des ventes de Marcelo. À l'origine un manoir de style géorgien construit en 1834, c'est devenu l'une des salles des ventes d'antiquités et d'objets rares new-yorkaise de Marcelo Roban. Marcelo offre des enchères publiques ou privées. Les premières concernent des lots ordinaires. Mais les secondes, uniquement sur invitations, proposent parfois des livres, des manuscrits, des bijoux et d'autres objets vraiment exotiques. Pour qu'un investigateur ait la chance de faire partie des quelques élus, il doit obtenir une réusite spéciale en Crédit. Marcelo réserve aux enchères privées les objets qu'il soupçonne d'être uniques ou d'outre-monde. S'en faire un ami ou être inscrit sur la liste sont les seuls moyens d'être invité à ces enchères particulières. On peut y miser sur des ouvrages du Mythe, des artefacts et des objets bien plus étranges encore. Les mises initiales sont toujours très élevées. Les inves-



tigateurs espérant ramener quelque chose à la maison depuis une enchère privée doivent se déplacer avec des fonds en excès. Le type et la valeur des objets sont laissés à la discrétion du gardien.

Steinway

Bordant Astoria et Bowery Bay, le district de Steinway doit son nom au fabricant de piano, William Steinway, qui a construit une usine ici en 1870. Comme son voisin Astoria, le Steinway des années 20 est peuplé de vieux manoirs, de maisons et d'entreprises, y compris l'usine toujours en activité de Steinway et Fils.

Jackson Heights

Autrefois appelé le « champ de maïs du Queens », Jackson Heights est devenu un village pittoresque pour la classe moyenne supérieure. Les champs labourés de ce village agricole ont été remplacés par des appartements spacieux, des aires de jeu et des terrains de golf.

Corona et Flushing

Évoluant moins bien que Jackson Heights, Corona et Flushing est moins spacieux, et à la fin des années 20, ressemble à une ferme d'appartements. Le long des rues sont tassées des rangées denses d'immeubles et de maisons à louer.

College Point et Whitestone

College Point et Whitestone étaient de petits villages avant les années 20. Ces districts accueillent de nombreux petits magasins et entreprises, des églises et des maisons. Fondé en 1868, l'Institut Poppenhusen sur la 14e route à College Point fut la première école pour adulte gratuite de la nation. Toujours ouverte en 1920, elle a étendu son répertoire aux arts et aux langues.

Bayside

Colonisée en 1664, cette région est restée rustique jusque vers 1905. Les quelques résidences occupant cette section pittoresque du Queens sont coûteuses et privées. Les propriétés bordant Little Neck Bay ne tombent que dans l'escarcelle des New-Yorkais les plus affluents.

Douglaston et Little Neck

Les maisons de Douglaston et Little Neck sont frappantes. Des cours aux décors complexes et des parcs soigneusement entretenus entourent des manoirs comptant jusqu'à une trentaine de pièces. Ils donnent au village côtier un charme digne d'un livre d'enfant. Éparpillées parmi ces élégantes demeures se trouvent de plus petites maisons de bois, qui possèdent toutefois les mêmes jardins paysagers que leurs cousines plus coûteuses. Douglaston, qui faisant auparavant partie de Little Neck, a obtenu son indépendance en 1835, après que la Compagnie du Rail de Long Island a reçu un don de terrain de William B. Douglas.
Bien que la pollution industrielle ait gommé une partie de la beauté de la baie de Little Neck, des yachts et des bateaux de plaisance sillonnent tout de même ses eaux.

Long Island City

Le Queensboro Bridge relie Manhattan à l'une des zones industrielles les plus denses du Queens. Des colonnes de fumée noire se lèvent des innombrables usines tandis qu'elles débitent les produits qui seront vendus à New York et dans tous les États-Unis. L'huile et la cendre collent aux panneaux, aux rues et aux murs. Les ouvriers et les commerçants locaux se tassent dans des appartements.

Bodine Castle

Vernon Boulevard, N° 43

Depuis la fin du 18e siècle, un château se dresse sur Vernon Boulevard. Construit dans le style médiéval de ses cousins européen, ce château américain comprend une oubliette et un passage secret reliant le donjon à une tour proche. Un Français expatrié fit construire cet étonnant bâtiment new-yorkais, et la rumeur prétend qu'il enferma sa femme et son amant dans l'oubliette. Après que des villageois ont découvert leur enfermement, l'aristocrate retourna en France. En 1850, le château prit le nom de son nouveau propriétaire, John Bodine. Dans les années 20, il est à nouveau entre de nouvelles mains. Une partie du château, qui est verrouillée, sert de bureaux à un négociant en bois du Queens. Dans les années suivantes, le château fut acheté par la Consolidated Edison et démolit dans les années 60.



Marcelo Roban, propriétaire de salle des ventes prestigieuses, 35 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

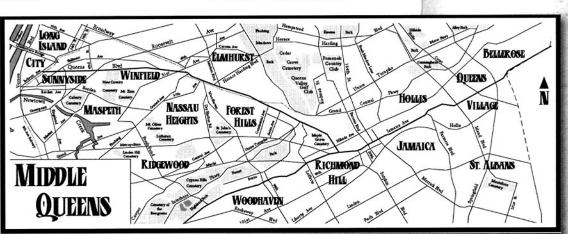
Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Comptabilité	43 %
Business	40 %
Négociation	48 %
Mythe de Cthulhu	2 %
Crédit	55 %
Conduite	38 %
Baratin	27 %
Droit	15 %
Bibliothèque	45 %
Écouter	30 %
Sciences occultes	10 %
Persuasion	56 %
Trouver Objet Caché	37 %

Langues

Anglais	80 %
Français	95 %





Marée basse sur Broad Channel

Les rumeurs d'esprits pleureurs et d'étranges bruits de martèlement sont courantes à Long Island City. Interroger les employés du négociant conforte ces rumeurs, puisqu'un certain nombre d'entre eux ont en fait l'expérience. L'occultiste de Brooklyn, Waldmon Rhaner a enquêté sur ces affirmations, sans trouver de preuves. Battu, mais pas vaincu, Waldmon a laissé une carte au négociant pour qu'on le contacte de jour comme de nuit si quelque chose d'inexplicable se produit.

Jamaica

Le district de Jamaica a reçu son nom en 1650, d'après ses premiers habitants, les Indiens Jameco. Jusqu'au boom des années 20, sa population resta relativement faible comparée aux autres villages du bourg. Quand les transports en commun arrivèrent enfin, il s'accompagna de new yorkais à la recherche de logements économiques. Des maisons bon marché envahirent le quartier, suivies par des entreprises. La partie sud du district a une population grandissante de noirs, quoique les maisons à leurs dispositions ne soient rien d'autre que des cabanes miteuses.

Sud du Queens

Tout au long des années 20 et 30, le sud du Queens ne connut quasiment aucun développement. Les projets immobiliers naquirent dans les districts spacieux, mais dans sa majorité, le bourg conserva son aspect du siècle précédent. Les changements les plus importants eurent lieu le long de la côte sud, sur la baie autrefois dominée par les nantis de New York. À la fin des années 30, ces petites îles et ces villages côtiers devinrent des destinations populaires le week-end et l'été pour tous les New-Yorkais.

Îles de la baie de Jamaica

Sur la frange extrême du Queens se trouve une série d'îles regroupées sous les noms de Broad Channel et Raunt. Ces basses terres sont un amas de marais et de flaques de boue. Leur éloignement du cœur de New York explique leur isolation et l'absence de traitement des eaux. Dans les années 20, l'eau locale est trop polluée pour maintenir les anciens villages de pêcheurs, provoquant misère et chômage.
Les investigateurs visitant cette région entendront facilement les histoires des créatures étranges qui vivent sur et autour des îles de la baie.

Broad Channel

Bien peu de gens habitent en permanence sur Broad Channel, où ils se fournissent dans des magasins en mauvais état aux prix exorbitants. Cependant, chaque soir, la promesse de l'alcool des boîtes de nuit attire une foule de clients par Cross Bay Boulevard ou par bateau. Contrairement à Rockaways, les maisons de Broad Channel sont des taudis branlants ou de petits cottages sur pilotis au-dessus des eaux de la marée. Les eaux contaminées ne séduisent pas les pêcheurs sportifs. Par contre, l'accès à l'océan allèche les contrebandiers. Les boîtes servent ouvertement de l'alcool, et ont des pontons disponibles pour les yachts des visiteurs comme pour les rafiots chargés de liqueurs.

Raunt

Les bateaux et les passerelles partant de Broad Channel permettent de se rendre à Raunt. Les maisons à pilotis de cette petite île sont

Les eaux de Broad Channel

L'âge industriel apporta des progrès en manufacture et des avancées dans la civilisation humaine, mais aussi la pollution de l'air, de la terre et de l'eau. Puisqu'au début de l'ère industrielle, les usines n'avaient aucune obligation gouvernementale de limiter les déchets, elles relâchaient continuellement des produits chimiques toxiques dans les égouts, les rivières et les baies de New York. Les déchets s'accumulèrent à mesure que la ville grandissait. De longs égouts portaient les eaux polluées aux limites de la Grande Pomme, partageant la destruction écologique avec les régions environnantes. L'exposition à ces cocktails industriels a provoqué la mutation de la famille Thornly. On peut observer des effets similaires sur la faune aquatique et terrestre de Broad Channel. N'en connaissant pas la source, les profonds évitent cette zone, quoiqu'un groupe croissant d'hybrides mutants se rassemble près des Rockaways, désirant créer leur propre communauté océanique.

Pyt Thornly, ermite torturé

Pyt Thornly a hérité de ce tas de boue de son père, qui le tenait de son grand père. Une fois par mois, il se rend sur Broad Channel pour faire ses provisions. Le reste du temps, il reste seul. Personne sur Broad Channel ou Raunt ne vient voir Pyt ; le trio de chiens aboyeurs s'en assure. Les voisins savent très peu de chose sur Pyt. Parfois, on l'entend chanter sur la baie tard dans la nuit ; d'autres fois, il hurle. La plupart des gens l'évitent complètement, même lorsqu'il est sur Broad Channel.

Pyt a un lourd secret de famille. Depuis les jours de son grand-père, la famille Thornly est corrompue par du sang profond. En soit, ce n'est pas insupportable pour Pyt. C'est plutôt son manque de changement, et ce qui est arrivé à son père et son frère aîné qui l'inquiète. La première indication que quelque chose n'allait pas fut lorsque son père acheva sa mutation. Contrairement à la plupart des hybrides, le père de Pyt subit des mutations importantes, ce qui le défigura horriblement, même selon les standards humains des profonds. Ces défigurations se prolongeaient en profondeur, provoquant des légions, des blessures suintantes et pour finir l'apparition d'un troisième bras complet jusqu'aux doigts palmés. Puis le frère aîné de Pyt se transforma, et comme son père, il souffrit de mutations handicapantes. Dans le cas de son frère, les mutations amenèrent la mort plutôt que l'immortalité.

Les défigurations de la famille Thornly provoquèrent d'autres problèmes. N'en connaissant pas la cause, la colonie de profonds voisine de l'océan Atlantique exila le père de Pyt. Craignant une maladie étrange ou un défaut génétique, toute la lignée Thornly fut interdite de s'approcher de la civilisation aquatique. Rejeté et déformé, le père de Pyt revient près de sa maison lorsque la marée est haute. Alors, Pyt chante pour son père et le console, tout en attendant d'apprendre ce que le destin lui réserve.

entourées de pontons surélevés et on y accède en marchant sur une planche branlante. Le désordre et l'absence de terrain élevé fait de Raunt une vision étrange pour la plupart des New-Yorkais.

Plus à l'est dans la baie, au-delà de Raunt, se trouvent plusieurs îles solitaires où se tient parfois une cabane. Même les habitants reclus de Raunt visitent rarement ces endroits.

Cabane de Pyt Thornly

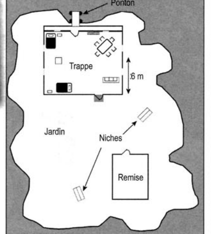
Île Thornly, près de l'île de Raunt

Dressée sur des pilotis au-dessus de la plage boueuse de cette petite île, se trouve une cabane de bric et de broc, blanchie à la chaux. Elle appartient à Pyt Thornly, qui a habité la baie de Jamaica toute sa vie. Vers le sommet de la bute de l'île, sur la terre grisâtre et malade, pousse un jardin malingre. Les tomates et les oignions sont tout ce qui survit. Un ponton pourri relie la cabane à l'eau, gardé par trois bâtards émaciés au poil gris boueux.

Rockaways

Il y a peu d'activité sur Rockaways pendant l'hiver. La plupart des magasins sont fermés et attendent le retour du soleil. Quand le climat se réchauffe enfin, une foule débarque sur le sable de la côte. Les hôtels et les restaurants reprennent vie, les fêtes foraines s'animent et

Île de Pyt Thornly





Pyt Thornly, ermite torturé, 48 ans

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

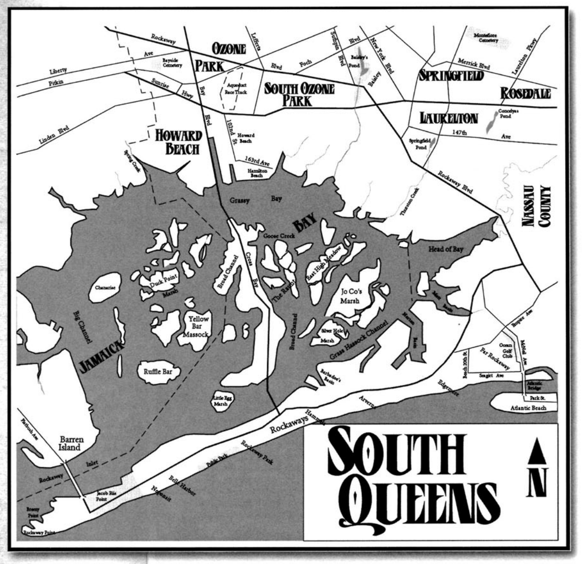
Compétences

Négociation	25 %
Imposture	29 %
Écouter	37 %
Discrétion	46 %
Trouver Objet Caché	35 %
Nage	56 %

Combat

Fusil à pompe, cal. 12 44 % dég. 2d6

Plage de Rockaways – un beau jour d'été



les vacanciers se détendent sur les plages. L'étroite péninsule appelée Rockaways est toute en propriétés de front de mer. Neponsit, Belle Harbor, Hammels et Arverne sont quelques-uns des lieux populaires sur cette partie de la côte. Avant l'explosion immobilière à New York, ces endroits étaient plus calmes, les seuls visiteurs ayant des goûts de luxes. Après la croissance économique des années 20, la construction commença et les gens se déversèrent par millier dans le quartier. La concurrence fit baisser les prix, amenant des familles aux revenus plus modestes dans les résidences balnéaires pour le week-end. L'arrivée du parc de Rockaway ajouta des distractions populaires, enfonçant le dernier clou dans le cercueil de la communauté huppée.

Brooklyn

En 1636, les Hollandais achetèrent et colonisèrent les terres près de la baie de Gowanus. En 1646, les colons déplacèrent les Indiens algonquiens du village d'Ihtetonga, et le nommèrent Breuckelen. Peu après, d'autres Européens arrivèrent, attirés par l'accès à la mer et la terre propice à l'agriculture. La proximité avec la Nouvelle-Amsterdam généra de forts liens économiques avec cette colonie. Cependant la barrière naturelle formée par l'East River permit aux deux villes de conserver un caractère propre. Elles étaient si distinctes que même l'inévitable construction d'un pont sur la rivière et la consolidation des cinq bourg ne suffit pas à faire tomber les barrières sociales érigées entre les deux groupes. Cette séparation est toujours vivace dans les années 20. Pour certains, Brooklyn n'est pas et ne sera jamais une partie de New York.

Des décennies après la consolidation, Brooklyn et Manhattan sont toujours rivales. Dans les années 20, la population de Brooklyn arrive seconde derrière Manhattan, mais elle a le record de la surface de taudis. Manhattan n'est pas loin derrière, tout en distançant les bourgs restants. Après la consolidation, les villages et les petites villes composant Brooklyn, principalement concentrés au nord du comté, s'étendirent à mesure que la surpo-

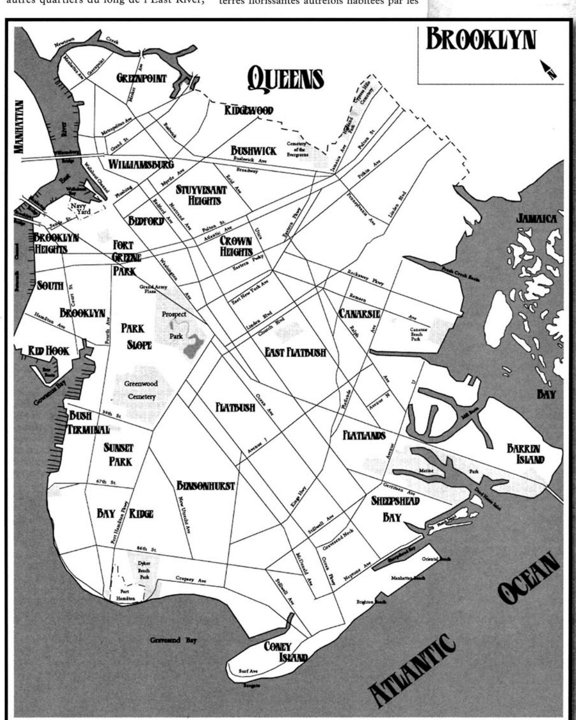
pulation obligeait Brooklyn à combler les espaces vides. L'extension du métro enflamma la frénésie immobilière, faisant exploser la population du bourg et lui valant son surnom de « logement de New York ».

Nord de Brooklyn

La moitié nord du Brooklyn des années 20 déborde de maisons, d'appartements et de clapiers. Il ne reste quelques manoirs et résidences privées qu'à Brooklyn Heights. Les autres quartiers du long de l'East River, comme Greenpoint et Red Hook, ont été rapidement recouverts de taudis délabrés et d'usines blafardes.

Greenpoint

Sur les rives de l'East River se trouve un district de débarcadères, d'entrepôts, d'usines et de réserves de charbon. Peint à la crasse et à la poussière et enduit d'un brouillard épais, ce quartier correspond parfaitement à la définition d'un urbanisme tentaculaire. Les terres florissantes autrefois habitées par les





Herschel Keyes, détective privé délicat, 30 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	12
Santé Mentale	47

Compétences

Négociation	35 %
Dissimulation	40 %
Sciences formelles : cryptographie	39 %
Mythe de Cthulhu	8 %
Imposture	35 %
Athlétisme	40 %
Conduite	37 %
Se Cacher	40 %
Droit	23 %
Pickpocket	19 %
Bibliothèque	55 %
Écouter	33 %
Littérature	46 %
Métier : serrurier	24 %
Métier : mécanique	20 %
Sciences occultes	6 %
Persuasion	46 %
Psychologie	28 %
Discrétion	42 %
Trouver Objet Caché	47 %
Savoir Urbain : New York	70 %

Combat

Calibre 45	70 %	dég. 1d10 +2
Bagarre	51 %	dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	27 %	dég. spécial

Indiens indigènes ont depuis longtemps disparu de cette section de Brooklyn, remplacée par l'acier, le ciment et la pauvreté.

Williamsburg

Ce très ancien quartier était autrefois un village de plaisance pour la crème de New York. Après l'édification du pont Williamsburg en 1903, des immigrés ont fui les clapiers surpeuplés de Manhattan, inondant le voisinage d'une population de classe ouvrière. Les maisons luxueuses furent transformées en logements bondés, qui s'abîmèrent inévitablement et formèrent des taudis.

Keyes & Nelson Investigations

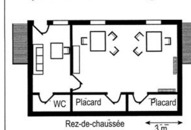
Kent av., N° 220

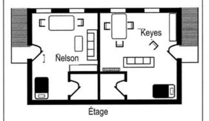
Un magasin délabré du centre-ville de Williamsburg sert de bureau à Keyes & Nelson Investigations. Herschel Keyes et Nicholas Nelson, propriétaires, gérants et enquêteurs, ne prennent que des affaires de « voyeurs » (consistant à espionner une épouse soupçonnée d'infidélité), les personnes disparues et quelques arnaques à l'assurance. Pour réduire les coûts, les deux détectives vivent dans des appartements séparés au-dessus des bureaux. Amis depuis la guerre, ils ont créé leur entreprise en 1921 et tirent le diable par la queue depuis lors.

Leur première affaire fut à l'image de la direction qu'ils allaient suivre. Engagés pour suivre la femme d'un riche avocat de Manhattan, les deux détectives privés tombèrent promptement au milieu d'un sacrifice rituel. Ils empêchèrent le meurtre de la femme, mais au prix d'une bonne portion de leur santé mentale. Hantés par les événements de cette nuit, ils poursuivent maintenant l'étrange et l'anormal, luttant pour trouver un sens à un monde sens dessus dessous.

Les investigateurs espérant engager les détectives privés n'ont pas beaucoup d'efforts à faire pour les convaincre de prendre une affaire. La curiosité et un peu d'argent motivent Herschel et Nicholas à accepter presque tout ce qui se présente, aussi bizarre que ce soit. Vu que les clients ne se pressent pas au portillon et que leurs finances sont au plus bas, ils n'ont pas de réceptionniste, ou plus exactement ils n'ont plus de réceptionniste. Leur réception contient un bureau, une machine à écrire et des photographies de la famille de Betty. Quand on leur pose la question, les deux investigateurs privés répondent en cœur « Betty a pris sa journée ». Un test de Psychologie révèle qu'ils ne disent pas toute la vérité.

Keyes & Nelson Investigations





Herschel Keyes, détective privé délicat

Si Nicholas est les muscles de leur équipe, alors Herschel est le cerveau. Il évite autant que possible les conflits. Il est malin, mais n'a pas l'estomac solidement accroché. Si nécessaire, Herschel sait prendre l'allure d'un dur, au point de tromper la plupart des gens. Mais au pied du mur, il préfère reculer. Il ne recourt à la violence que dans une situation de vie ou de mort. Être un excellent tireur le rend un peu plus à l'aise dans cette situation. Cependant, sa constitution lui cause parfois des soucis. Toute scène impliquant du sang, des morts, des blessures ou des idées extrêmement malsaines peut rendre malade le délicat détective. Un test d'Endurance raté fait dépasser ses limites à Herschel, qui est alors nauséeux pendant 1d10 rounds. Durant cette période, il est incapable d'agir, ne pouvant que marcher vite.

Toujours intéressé par les nouvelles méthodes scientifiques et de médecine légale, Herschel est un lecteur avide dans ces domaines. La combinaison de ces intérêts avec son caractère patient et observateur lui permet de tirer des conclusions stupéfiantes en apparence, fondé sur ce qui parait les plus minces des indices à autrui. En termes de jeu, cela signifie que le gardien peut se servir de Herschel pour guider des investigateurs qui suivent une fausse route ou sont à un cul-de-sac. Cependant, une explication viable aide toujours à déguiser les conseils venant de l'autre côté de l'écran.

Pont de Brooklyn

Depuis son inauguration en 1883, le pont de Brooklyn est une partie aussi essentielle de New York que la Statue de la Liberté et l'Empire State Building. S'étendant sur 1 825 mètres au-dessus de l'East River, le pont de Brooklyn réunit Manhattan et Brooklyn. Permettant le passage des piétons, des voitures et, dans les années 20, du El, le pont est rarement vide. Il offre un panorama spectaculaire de Brooklyn, Manhattan et l'East River. Les blocs proches de chaque côté sont des taudis et de l'industrie, avec des pontons et des quais sur la rive. Après ces zones s'élèvent des escarpements saupoudrés de ravissantes résidences du côté de Brooklyn et d'imposants gratte-ciel du côté de Manhattan.

Brooklyn Heights

Ce très ancien quartier repose sur un escarpement abrupt le long de la rive. Composé d'un mélange de manoirs en grès brun, de maisons, d'appartements et d'une poignée de magasins et d'églises, les rues propres et les cours rangées du quartier sont plaisantes pour ceux qui peuvent se permettre d'en payer le prix. Au début du 19e siècle, le village avait un air d'aristocratie, mais peu après l'arrivée du BMT, les somptueuses résidences se sont transformées en copropriétés. Dans les années 20,

Nicholas « Bullets » Nelson, détective privé obtus

Si Herschel est le cerveau de l'équipe, alors Nicholas en est les muscles. Du moins, c'est comme ça que le voit Nicholas. Le détective direct a rarement le temps pour les politesses, quoiqu'il tente de les employer de temps en temps. Lorsqu'il pose une question, il aime qu'on lui réponde. Il ne se préoccupe pas de sous-entendus ou de finesses ; il explique ce qu'il veut savoir et attend, brièvement, une réponse. Ces rares fois où Nicholas a tenté une approche plus douce de questions gentilles et de charme, soit les gens sont partis, soit ils ont sorti les poings. Les échecs de Nicholas ne sont pas dus à son manque d'intelligence. Au contraire, il est vif et malin, mais il manque de tact. Un 96-00 lors d'une tentative de Baratin ou de Persuasion indique que Nicholas a dit ce qu'il ne fallait pas, qu'il a proféré une insulte involontaire qui change radicalement la situation. Le gardien décide de la suite des événements. Normalement, la personne insultée s'en va, ou répond physiquement (un coup de poing ou une gifle). À cause de cette faiblesse, Herschel a tendance à se charger des discussions.

Nicholas souffre d'une autre bizarrerie. Ses investigations ésotériques lui ont laissé un comportement obsessionnel lorsqu'il recharge son revolver. Chaque fois qu'il recharge son arme à feu, il doit faire un test de Volonté. En cas d'échec, il charge son revolver et comptant les balles lorsqu'il les place dans le barillet, puis le vide dans sa main et recommence. Cela dure pendant 1d4 minutes, ou jusqu'à ce que quelqu'un le sorte de sa crise en le secouant ou en le giflant.

plusieurs écrivains et artistes résident dans le district. Leur influence se limite à une occasionnelle exposition d'art sur le bord de la route.

Long Island Historical Society

Pierrepont St. & Clinton St.

Établie en 1863, la Long Island Historical Society est une rivale de la New York Historical Society. Ces vastes possessions comprennent des artefacts coloniaux, des manuscrits originaux, des pamphlets, des portraits, des photographies et une immense collection d'arbres généalogiques. Au cours des années 20, la Société a tenu un musée dans les quatre étages de leur bâtiment en brique rouge. Un manque de fond les a obligés à le fermer dans lès années 30.

Les investigateurs faisant des recherches sur l'histoire de familles new-yorkaises dans la Société gagnent un bonus de 10 % sur leurs tests de Bibliothèque. Si un investigateur s'intéresse spécifiquement aux livres rares, il découvre une édition complète de *Monstres and Their Kynde* en réussissant un test de Trouver Objet Caché. Le livre n'est pas listé dans les catalogues de la Société, donc Bibliothèque est inutile dans ce cas précis. Le nom de Godewyn Kersten est imprimé à l'intérieur de la couverture de ce texte obscur, certainement le propriétaire originel qui lui a fait traverser l'Atlantique.

District du Chantier Naval

La zone entourant le chantier pourvoit aux besoins des marins et des ouvriers locaux. Les magasins et les restaurants décrépits offrent des objets à des prix raisonnables et d'une qualité questionnable. Les investigateurs visitant le coin n'ont qu'à réussir un test de Volonté pour trouver un clandé dissimulé dans le fatras d'échoppes et de maisons.

Chantier Naval des États-Unis

Flushing av. & Clinton av. et Navy St.

Il y a un chantier naval à cet endroit depuis la guerre de Sécession. Avec les années et les guerres, il s'est agrandi. Dans les années 20, il s'approche des 80 hectares, dont presque la moitié sont sur l'eau. Des ouvriers et du personnel de la marine sont employés au chantier, fabriquant des bateaux pour la Marine des États-Unis.

District de Fort Greene Park

Avec l'afflux de Manhattanais depuis l'achèvement du métro, ce vieux quartier résidentiel s'est rapidement effacé. Les maisons familiales distinguées sont devenues des copropriétés. Les appartements, les hôtels résidentiels et les entreprises sont apparus dans le quartier, détruisant son cachet pittoresque.

Monument aux martyrs des bateaux-prisons

Dans le parc de Fort Greene

Dans la baie où se tient encore le Chantier naval, mouillaient autrefois plusieurs bateaux-prisons anglais. Des milliers de prisonniers



Nicholas « Bullets » Nelson, détective privé obtus, 29 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

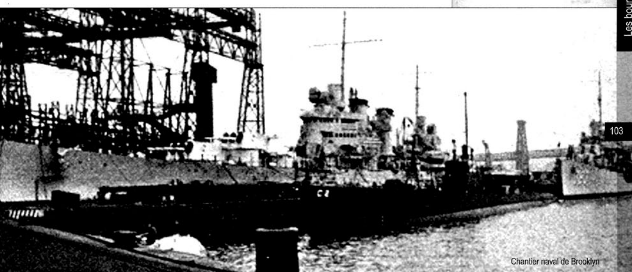
Impact	+ 1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Négociation	25 %
Athlétisme	50 %
Mythe de Cthulhu	7 %
Conduite	52 %
Se Cacher	46 %
Droit	15 %
Bibliothèque	38 %
Écouter	35 %
Métier : serrurier	27 %
Sciences occultes	7 %
Persuasion	31 %
Psychologie	15 %
Discrétion	25 %
Trouver Objet Caché	41 %
Savoir Urbain : New York	60 %

Combat

Revolver cal.38	58 %	dég. 1d10
Bagarre	67 %	dég. 1d3 + Impact
Ats martiaux	48 %	dég. spécial



Chantier naval de Brooklyn



Melissa Anderson, photographe malchanceuse, 28 ans

Auparavant employée par l'Evening Mirror, Melissa a perdu son travail après avoir pris une photo torride d'un politicien new-yorkais et d'une compagne de plus mauvaise réputation. Son éditeur a immédiatement publié la photo, puis renvoyé la photographe fougueuse le jour suivant, après que le politicien avait passé quelques coups de fil. Elle travaille maintenant pour la Long Island Historical Society, prenant des photos de lieux de New York ayant une importance historique. À l'occasion, elle fait des piges pour Waldmon Rhaner, un occultiste qui enquête sur les maisons hantées de l'État de New York. Elle garde une collection d'images banales de ses expéditions avec lui.

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	35

Compétences

Négociation	39 %
Athlétisme	50 %
Dissimulation	33 %
Baratin	48 %
Se Cacher	43 %
Athlétisme : Saut	30 %
Bibliothèque	30 %
Écouter	32 %
Métier :	
- serrurier	20 %
- mécanique	24 %
Sciences occultes	7 %
Persuasion	26 %
Photographie	51 %
Discrétion	27 %
Trouver Objet Caché	35 %
Savoir Urbain : New York	51 %

Combat

Bagarre 37 % dég. 1d3 + Impact

américains étaient entassés sur ces vaisseaux âgés et décrépits durant la Révolution américaine. Les conditions infâmes et l'espace exigu propagèrent la maladie à bord. On estime que 11 000 prisonniers américains avaient péri sous les ponts de ces tombes flottantes à la fin de la guerre. Ce monument fut érigé en leur honneur. Il sert de lieu de souvenir et de repos pour les restes existants des prisonniers américains.
Au fil des décennies, le monument a été reconstruit plusieurs fois. En 1908, une colonne dorique de 45 mètres couronnée d'un brasier, fut érigée pour remplacer le monument précédent. Les restes des martyrs furent exhumés et placés dans une crypte sous la nouvelle construction. Dans les années 20, le monument, comme son prédécesseur, souffre de négligence.

District de Ridgewood

Sur la frontière entre le Queens et Brooklyn se trouve le quartier de Ridgewood. Les premiers colons anglais l'appelaient simplement Ridge (crête) en raison de la principale caractéristique de son terrain. La majorité des maisons et des immeubles sont occupés par des gens de classe ouvrière travaillant à Brooklyn, au Queens ou à Manhattan.

District de Bushwick

Surnommé *Boswijck* par le gouverneur hollandais Peter Stuyvesant en 1661, ce village a survécu à l'invasion anglaise et à la Révolution américaine. Après la Révolution, certains des mercenaires d'élite allemands qui servaient les Anglais durant la guerre s'installèrent dans cette région. La plupart des maisons de grès brun sont toujours habitées par des familles allemandes.

Rhaner Residence

Green St., N° 151

Cette vieille maison de grès brun est la résidence privée de Waldmon Rhaner. Il habite dans le quartier depuis presque huit ans, étant venu à Brooklyn pour étudier le cas de Molly Francher à Bedford.

Stuyvesant Heights

Toujours dans le thème des désolations urbaines, voici le vieux village de Stuyvesant Heights. Ce district est la réponse du bourg à Harlem. Rivalisant en misère avec la Vallée de la communauté nord, les Heights ont la deuxième population noire de New York. Les maisons de classe moyenne entourant autrefois l'université St John sont à l'abandon depuis 1900, quoique l'université fonctionne encore dans les années 20, avec un nombre d'étudiants toujours croissant.

Bedford

Fondé en 1662 par des colons hollandais, Bedford a conservé une atmosphère de petite ville jusqu'à la fin du 19e siècle. Avec l'influx de résidents de Manhattan après la consolidation des bourgs, les appartements et les entreprises ont rapidement submergé les maisons élégantes de la région.

Institut Pratt

près de DeKalb av. Sur Ryerson St.

Depuis sa création en 1887 par Charles Pratt, l'école est l'un des meilleurs établissements de New York en ce qui concerne les sciences et la technologie. Conçu dans un style néoroman, le bâtiment principal a un aspect cubique. Dans les années 20, l'Institut Pratt étend son curriculum pour comprendre des écoles d'architecture, de commerce et de bibliothécaires. Le campus comprend également la bibliothèque Pratt, construite en 1896, et qui a été l'une des bibliothèques gratuites de Brooklyn.
Quand ils font des recherches technologiques à l'institut Pratt, les investigateurs bénéficient d'un bonus de +10 % sur leurs tests Métier : électronique, Métier : électricité et Métier : mécanique grâce à l'assistance des professeurs. Demander de l'aide fait courir le risque que le personnel de l'institut fouine et pose des questions. Selon l'envie du gardien, les professeurs peuvent demander à être plus impliqués dans le projet. Si les investigateurs ne sont pas intéressés, ils devront réussir un test de Persuasion pour convaincre les professeurs indiscrets de laisser tomber. En cas d'échec, ils peuvent recourir à un test de Négociation.

Ancienne maison de Mollie Francher

Gates av., N° 160

Dans cette maison habita Mollie Francher, aussi surnommée « l'Énigme de Brooklyn » ou « le miracle psychologique ». Née en 1846, Mollie eut un accident de carriole qui fut prétendument à l'origine de ses étranges facultés psychiques et des phénomènes qui l'entourèrent. On dit qu'elle ne mangea plus après l'accident, et cela pendant 14 mois. On dit aussi qu'elle était devenue clairvoyante. Des témoins l'ont vu deviner le contenu d'une enveloppe scellée ou percevoir des couleurs dans le noir. Avant sa mort en 1916, elle devint une célébrité internationale, gagnant l'admiration de milliers de croyants et la colère des aliénistes et des docteurs. Après son accident, elle transforma le rez-de-chaussée de sa maison en magasin.

Medical Society of Kings County

(Brooklyn Academy of Medicine), Bedford av., N° 1313

Depuis sa fondation en 1822, la Société a cumulé des milliers de membres et une vaste collection de textes médicaux. Dans les années 30, son patrimoine médical est le quatrième mondial de par la taille. Les recherches à caractère médical effectuées ici bénéficient d'un bonus de 10 % sur les tests de bibliothèque.

Park Slope

Quelques-uns des sites les plus intéressants du district de Park Slope sont l'Arche commémorative des Soldats et des Marins dans Grand Army Plaza (à ne pas confondre avec la place du même nom dans Manhattan), le Jardin botanique de Brooklyn dans Prospect

Waldmon Rhaner, mathématicien & occultiste frustré

Quand il n'enseigne pas les mathématiques à l'université St John de Stuyvesant Heights, Waldmon cherche des fantômes et des gobelins. Il ne fait rien pour dissimuler son loisir aux autres professeurs de l'université, ce qui a tendance à les perturber, certains ne le croyant pas apte à enseigner aux jeunes esprits d'Amérique. Cela importe peu à Waldmon, qui poursuit sa quête des mystères cachés du monde occulte. Malgré ses efforts, il a eu peu de succès. Mis à part quelques témoignages parlant de choses qui bondissent dans la nuit, l'occultiste n'a aucune preuve. Un chroniqueur vorace, Waldmon prend en note chaque entrevue, chaque histoire, les organisant par affaire et les croisant par phénomène. Ses archives contiennent les photographies de toutes les personnes et les lieux impliqués (cf. Mellissa Anderson, ci-contre). Mais il lui manque toujours des preuves solides et irréfutables. Déterminé, il continue à chercher, au prix de son travail et peut-être de sa santé mentale.

Park et le Brooklyn Museum. La frange ouest de Park Slope est une zone résidentielle. Les maisons des classes moyennes se changent rapidement en entreprises et en taudis à mesure que l'on s'approche de Red Hook.

Brownsville

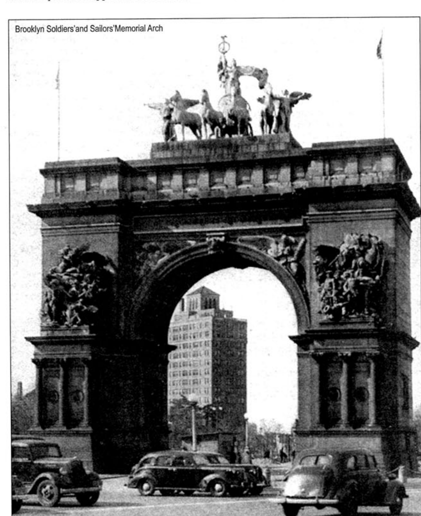
Les maisons, les échoppes, les restaurants et les cinémas fleurissent dans ce quartier. L'extension du IRT au début des années 20 inspira de nouveaux résidents à s'installer dans ce voisinage principalement juif. Les rues et les avenues sont bordées de petits magasins et grouillent de visiteurs et d'habitants.

East Flatbush

L'un des quartiers développés dans les années 20, East Flatbush prospéra en tant que zone résidentielle pour les familles des classes ouvrières et moyennes. Les maisons individuelles ou doubles dominent les rues du voisinage. Au début des années 20, le district n'était encore que de vastes bandes de terrains vagues.

Sud de Brooklyn

Le long de la côte sud-ouest de Brooklyn courent les industries engendrées par l'East River et l'Océan Atlantique. Une pléthore de quais, de ports, de pontons et de docks ajoute du


Brooklyn Soldiers'and Sailors'Memorial Arch



Waldmon Rhaner, mathématicien & occultiste frustré, 43 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences

Université St John :	
- savoir académique	35 %
- statut académique	5 %
Négociation	10 %
Conduite	36 %
Sciences humaines : histoire	59 %
Bibliothèque	57 %
Écouter	48 %
Sciences formelles :	
- mathématiques	72 %
- physique	40 %
Sciences occultes	46 %
Persuasion	39 %
Psychologie	20 %
Discrétion	24 %
Trouver Objet Caché	57 %

Langues

Allemand	55 %

Combat

Bagarre	75 %	dég. 1d3 + Impact
Matraque	45 %	dég. 1d6 + Impact
Revolver cal.38	45 %	dég. 1d10
Arts martiaux	55 %	dég. spécial

caractère à la côte, tandis qu'une poignée de petits districts et Coney Island parachèvent la personnalité du sud de Brooklyn. Le gros de la population des années 20 est concentré sur la côte ouest, se réduisant dans les terres et à l'extrémité sud.

Red Hook

Les appartements fatigués de Red Hook sont les foyers de nombreux immigrés de New York. Bordées de quais et d'entrepôts, les rues miteuses vibrent de voix polyglottes et du bruit du trafic. La rumeur prétend que de nombreux tunnels souterrains existent sous les rues sales de Red Hook, autrefois utilisées par des contrebandiers. Les habitants racontent les histoires de passages humides reliant des bâtiments du district avec une telle fréquence et une telle passion que le commissariat local a plusieurs fois enquêté sans jamais rien trouver (Il est conseillé de lire *Horreur à Red Hook* de H.P. Lovecraft pour plus d'informations).

Cimetière Greenwood

5e av. & 25e rue

Sur les presque 200 hectares du terrain culminant de Brooklyn, ce cimetière date de 1838. Des mausolées privés et publics ainsi qu'un columbarium se dressent parmi des milliers d'arbres et des lacs sculptés.

District de Bush Terminal

Face à Red Hook sur la baie de Gowanus se trouve l'imposant Bush Terminal et une zone résidentielle indigente. Composée de Norvégiens, les habitants conservent des coutumes et des plats scandinaves traditionnels.

Bush Terminal

Presque trente mille ouvriers, une vingtaine de cargos et des rangées de bâtiments faisant jusqu'à douze étages de haut donnent au Bush Terminal l'aspect d'un village. Les camions, les trains, les grues et une armée de caisses s'ajoutent au spectacle. Établi dans les années 1890, avec un ponton et un entrepôt, ce port d'import-export a gonflé avec les années jusqu'à compter cent cinquante bâtiments en 1935.

Sunset Park

Plutôt un quartier qu'un parc, ce district est constitué de petites entreprises, de restaurants et d'appartements. Contrairement aux districts voisins de Bush Terminal et Red Hook, Sunset Park est propre et agréable.

District de Bay Ridge

À la fin du XIXe siècle, ce village contenait plusieurs demeures fortunées. Dans les années 20, le nombre d'habitants est ridiculement bas comparé aux autres quartiers de Brooklyn. C'est l'une des raisons pour laquelle Bay Ridge a gardé la majeure partie de ses résidents aisés, qui vivent pour la plupart sur les bords ouest.

Fort Hamilton

Fort Hamilton Parkway

Renommé en honneur d'Alexander Hamilton, ce fort militaire érigé en 1831 s'appelait à l'origine le Narrows. Dans le fort de 60 hectares se dressent des baraquements et un hôpital. Presque un millier de soldats y oeuvrent quotidiennement.

Flatlands

Acquise en 1667, Flatlands est un quartier résidentiel pauvre qui n'a pas su attirer l'attention tout au long des années 20 et 30. Il a donc un parfum de campagne. La partie sud du district est principalement constituée de marécages inhabitables, contenus dans les limites du Marine Park.

Bien que les habitants des Flatlands n'apprécient pas le sujet, il se passe des choses bizarres dans le marais. Les rumeurs abondent d'animaux perdus dans les bourbiers, ou de lumières anormales glissant sur les eaux saumâtres durant la nuit. Les résidents de ce petit quartier racontent également que les plantes refusent de pousser près du marais, et que chaque année, il s'étend, grignotant la terre saine, tuant les arbres, les fleurs sauvages et l'herbe avec ses eaux putrides.

Si les investigateurs explorent les marécages, ils remarqueront probablement d'autres choses suspectes. Plus on s'approche du centre, et moins il y a d'insectes, d'oiseaux, de grenouilles et de petits animaux. C'est comme si ces créatures évitaient le marais. Un investigateur réussissant un test de Vigilance remarque de temps en temps une poudre grise dispersée sur des plantes mortes ou mourantes, ou sur l'eau stagnante.

Des investigateurs aventureux peuvent avoir le projet de visiter le marécage de Flatlands après minuit. Lors de chaque nuit, il y a 25 % de chance de rencontrer des éclats de lumière particuliers : d'une couleur vive et plaisante. Ces lumières brillantes dansent brièvement dans les ténèbres avant de disparaître. Elles sont toujours momentanées et lointaines. Parfois, la lumière prend la forme de boules luisantes parfois de vagues de couleurs.

Faire des recherches sur la région révèle qu'il y a des rumeurs similaires depuis plusieurs générations. La plupart de ces récits se trouvent dans des journaux intimes en possessions des voisins, ou dans les diverses archives historiques de New York. Tous les objets appartenant à la ville ou à des archives privées ne peuvent être vus qu'avec une permission spéciale (cf. *New York Central Library*, p. 56).

Bien qu'aucun des récits cités dans ces documents n'explique exactement ce qui se passe à Flatlands, ils reprennent tous les mêmes descriptions. Et dans certains cas, on parle de disparitions de personnes. Ce que les auteurs de ces écrits ne savent pas est qu'une jeune Couleur Tombée du Ciel niche dans les marécages, et ce depuis son stade de larve.

Les terres étant clairsemées avant son apparition, sa croissance a été lente. De plus, certaines rencontres avec des humains l'ont rendue prudente. Elle chasse surtout des vermines et parfois un gibier plus conséquent mais se cache généralement quand des êtres intelligents sont proches. Pour se défendre, il

lui arrive de se révéler pour attirer les menaces éventuelles loin de sa cachette au centre du marais.

Cependant, le temps l'a rendu hardie. Et elle perçoit la quantité de forces vitales à New York. Chaque année, elle devient plus audacieuse, étendant les frontières de son repaire, attendant le jour où elle sera assez forte pour s'immiscer dans les sections surpeuplées de la ville et se gorger de millions de personnes.

Si les aventuriers errent trop loin dans le marais, ils risquent d'être attaqués. Si la Couleur n'est pas détruite à cette occasion, elle surmonte sa peur de l'humanité. Après avoir vaincu les investigateurs intrépides, la créature se rend dans le quartier proche de Flatlands et commence son festin. Une fois qu'elle s'est épanchée de toutes les forces vitales dans cette région, elle attend quelques jours et avance sur le quartier suivant, où elle répète le processus. Cela continue jusqu'à ce qu'elle soit détruite, s'enfuit dans l'espace ou atteigne Manhattan. Si la Couleur entre dans la partie densément peuplée de New York, elle y reste et grossit, dévorant les foules compactes.

Barren Island

Le nom Barren Island (île nue) est trompeur. Ce n'est pas vraiment une île, quoiqu'elle soit restée quasiment nue durant toute son existence. Être plus une péninsule qu'une île ne l'a pas empêchée d'être isolée du reste de Brooklyn. Aucun rail de transport en commun n'arrive jusqu'à ce village. Avant les années 40, les routes n'étaient que d'étroites pistes de terre. Seuls les plus déterminés viennent ici. Les résidences éparses de Barren Island abritent une population réduite et solitaire.

Vieux manoir hollandais

Rockaway Road, N° 1

Abandonné depuis longtemps, ce manoir est là depuis le temps des Hollandais. Cette grande maison en grès brun à deux étages n'est plus entretenue depuis presque un siècle. Les habitants les plus récents, la famille Beck, ont fuit la maison sur un coup de tête et n'est plus jamais revenue. De vieilles histoires murmurées de génération en génération parlent des fantômes hantant la maison en ruine et de créatures se glissant dans la baie. Personne n'est d'accord sur la cause du départ soudain et inexpliqué de la famille Beck.

Sheepshead Bay

Lieu où échapper à la métropole tentaculaire, le village de Sheepshead Bay offre des locations de front de mer et des résidences permanentes. L'activité principale de cette agglomération de Brooklyn est la pêche sportive, et ce depuis le début du XIXe siècle. Hors des pires périodes d'affluence, les pêcheurs peuvent toujours louer des bâteaux de pêche ou des vaisseaux de plaisance pour flâner dans la baie ou suivre la côte. Sa popularité constante a engendré plusieurs restaurants côtiers, servant ce que l'Atlantique à de meilleur à proposer.

Coney Island

Depuis 1829, les gens souhaitant se détendre ont visité Coney Island. Les hôtels et les pavillons ont attiré d'innombrables hôtes aristocratiques pendant des années. En 1894, Coney Island a ouvert ses premières montagnes russes, une addition qui joua un rôle dans le changement fondamental de l'île. Au

Jeune Couleur Tombée du Ciel, dévoreuse de force vitale

Caractéristiques

DEX	18
FOR	6
TAI	10
INT	10
POU	10

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	—
Vitesse	12 liquide/20 vol

Compétences
Aucune

Combat

Dévorer	65 %	dég. 1d6 + perte de caractéristique
Attaque mentale	80 %	dég. 1d6 PM + 1d6 SAN
Désintégration	80 %	dég. désintégration
Saisir	60 %	dég. aucun

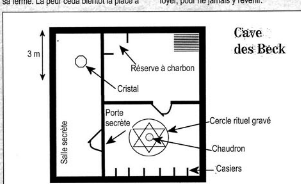
Armure
Aucune. Invulnérable aux attaques physiques, à l'exception des champs magnétiques intenses qui peuvent l'emprisonner. Vulnérable à la magie.

Sorts
Aucun

Perte de Santé Mentale
0/1d4 pour voir la Couleur
1/1d8 pour voir une victime de la Couleur

L'étrange découverte de Nathan Beck

Sous le sol de pierre de la cave du manoir Beck est enterré un Cristal Très Ancien. Nathan Beck a découvert l'artefact étranger pendant le printemps 1833, en labourant un de ses champs. L'objet cristallin avait autrefois été le butin d'un pirate et profiteur américain, Charles Gibbs. Il avait été enterré ici et depuis longtemps oublié. En le découvrant, le cristal froid, de la taille d'une enclume, fit croire à Nathan qu'il était ensorcelé. Il l'enterra de nouveau, en secret, dans un bosquet près de sa ferme. La peur céda bientôt la place à la curiosité, et Nathan récupéra le cristal, le cachant sous le sol de pierre de la cave à fruit de son manoir. Nathan fit des expériences sur l'antique engin, dans l'espoir de percer ses secrets. Revenant à son idée première de sorcellerie, le malheureux fermier utilisa l'objet tout en prononçant une incantation trouvée dans un vieux livre qu'il avait acheté en secret. Le sort fonctionna, à la surprise de Nathan, invoquant une abominable créature qui dévasta le manoir. La famille Beck quitta précipitamment son foyer, pour ne jamais y revenir.



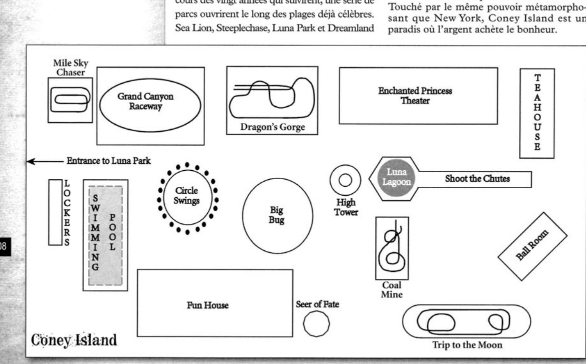

Le cristal dans le manoir Beck

Une journée de printemps à Coney Island

cours des vingt années qui suivirent, une série de parcs ouvrirent le long des plages déjà célèbres. Sea Lion, Steeplechase, Luna Park et Dreamland apparurent rapidement, promettant tous des attractions extraordinaires. Ces parcs donnèrent un coup de fouet à Coney Island, qui troqua la détente et la paresse contre l'excitation et les émotions fortes. Les courses de chevaux, les montagnes russes, les grandes roues, les palais du rire, les musées de cire, les arcades, les boutiques de souvenir et les spectacles de monstres ont amené une nouvelle classe de vacanciers à Coney Island. Des milliers de personnes venaient au parc en bateau à vapeur ou en train, pour visiter des attractions aux noms outranciers comme « La Fin du Monde », « Le Gouffre du Dragon », « Voyage sur la Lune » ou « La Chute de Pompéi ».

En 1920, un autre événement extraordinaire eut lieu sur Coney Island. L'extension du métro new-yorkais fit venir des milliers de nouveaux visiteurs des coins les plus reculés de New York. Il suffisait d'un *nickel* pour prendre le métro du Bronx à Coney Island. *L'Empire du Nickel* était né, et les foules grandissantes étaient aussi diverses que New York elle-même.

Coney Island est le Disney World des années 20. Lors de leur visite, les investigateurs sont exposés à des files d'attente interminables et des hordes de gens… un peu comme dans le centre-ville de Manhattan. Le spectacle peut être terrifiant lorsqu'on le découvre pour la première fois. Les adultes, les enfants, les hommes, les femmes, les familles et les couples envahissent les stands de hot-dog et les restaurants, se répandent sur les planches et s'égayent sur les plages. La quiétude autrefois célèbre a disparu, remplacée par un océan de voix. Les rires, les cris, les chants et les appels des aboyeurs résonnent dans les parcs, les plages, les restaurants et les hôtels. Le popcorn et la barbe à papa sont les fondations des chalands ; les fléchettes et les jeux d'arcade sont leurs sports ; les attractions comme le Cyclone ou le Comet sont leurs distractions ; les hôtels et restaurants thématiques, la danse et la musique sont leurs détentes. Touché par le même pouvoir métamorphosant que New York, Coney Island est un paradis où l'argent achète le bonheur.



Ouvrant chaque année le 30 mai, le parc fonctionne chaque jour, qu'il pleuve ou qu'il vente. Il ferme en septembre, deux semaines après la fête du travail (soit environ la troisième semaine de septembre). Durant les années 20, les attractions comprennent plusieurs plages et les parcs Luna et Steeplechase (Dreamlands ayant brûlé en 1911), comprennent aussi des hôtels, des arcades, des bains et des restaurants.

Luna Park

Ouverts au public en 1903, les 9 hectares du Luna Park restent l'une des plus solides attractions de Coney Island tout au long des années 20. La clientèle du parc s'est multipliée quand la station de métro reliant Coney Island au reste de la Grosse Pomme a été construite près du parc.

Morgana, « La Voyante du Destin »

Près de la maison du rire de Luna Park

Morgana Kingston tient une maison de diseuse de bonne aventure derrière la maison du rire de Luna Park. Un lourd rideau sépare le petit bâtiment en deux. D'un côté, un salon où ses clients peuvent boire du thé en attendant qu'elle leur révèle leur futur. De l'autre, une salle plongée dans la pénombre avec une table ronde couverte d'une nappe, derrière laquelle Morgana lit les cartes de tarot. L'intérieur est copieusement décoré de tapis, de statuts et de bougies, ajoutant une ambiance mystérieuse à la pièce. Le parfum de l'encens lave l'atmosphère de Coney Island de ses relents d'essence et de friture, achevant la transformation.

Toutefois, Morgana n'est pas une attraction typique de Coney Island. La plupart du temps, elle ne révèle pas son véritable destin à ses clients, préférant leur annoncer ce qu'elle pense qu'ils souhaitent entendre. La fiction est généralement plus profitable que les faits. Parfois, Morgana dit la vérité; si elle croit que son client ne considère pas la voyance comme des simples fadaises. Évoquer ce genre de sincérité requiert des tests de Sciences occultes et de Persuasion. Un succès convainc Morgana de révéler la vérité, et augmente considérablement son tarif habituel de 25 cents.

Si les investigateurs demandent une vraie voyance, ils devront user de Négociation pour fixer le prix. Le gardien et les circonstances déterminent le prix. Le gardien doit considérer que connaître son futur est souvent très précieux.

Quand ils parlent avec Morgana, des investigateurs à la vue acérée (et qui obtiennent une réussite spéciale en Vigilance) remarquent que la voyante est plus que ce qu'elle affiche. Faire cette observation n'apprend rien de concret, ne faisant que mettre l'investigateur mal à l'aise. Cela peut aussi bien être un mouvement ou un geste, une expression momentanée, qu'un chat dans sa gorge. La lumière diffuse et le costume ample que porte Morgana font qu'il est difficile d'en distinguer plus. Si les investigateurs parlent aux autres employés de Luna Parc, ils confirment un sentiment de malaise similaire, mais aucune observation concrète. Ils savent uniquement que Morgana a quelque chose de différent.

Staten Island

En face de Manhattan sur la baie de New York se trouve le bourg de Richmond, plus communément appelé Staten Island ou « le bourg oublié ». Isolés des foules new-yorkaises par un trajet de ferry de 30 minutes, les indolents villages de l'île ont conservé un style de vie datant d'avant la consolidation. Un début d'industrie n'est apparu que le long des côtes nord et nord-est.

Dans les premières années des colonies hollandaises, de nombreuses tentatives furent faites pour s'installer sur l'île. Les conflits avec les Indiens Unami se terminant toujours par un nouvel achat des terres par les Hollandais. Après avoir acheté le territoire une cinquième fois aux indigènes, les colons européens réussirent à maintenir la paix. Dans les siècles suivants, les petites fermes ont prospéré et le nombre de village augmenta. L'île Staten des années 20 a fait quelques concessions à l'urbanisation. Le développement de l'île inclut un métro limité au bourg, des lignes de bus, des facultés et des usines. Pourtant, ces esquisses de civilisation ne suffisent pas à convaincre la plupart des New Yorkais de faire une demi-heure de ferry chaque jour.

District de St George

Le district nord de St George est l'un des quartiers les plus actifs de Staten Island. Il est le siège de l'administration du bourg. Les passagers et les véhicules arrivant et partant de l'île débarquent et embarquent ici. Le trafic s'accompagne d'appartements, de restaurants et de magasins, bien que la plupart des maisons et manoirs anciens soient toujours debout.

Institut des Arts et des Sciences de Staten Island

Wall St. et Stuyvesant Place

Fondé en 1881, ce musée à quatre étages (deux seulement avant 1928) abrite des galeries de flore et de faune de Staten Island. Il présente également une collection d'objets historiques du passé de l'île, illustrant la vie des indigènes indiens, des premiers colons hollandais et des colons anglais. Le musée possède aussi une modeste archive de documents historiques.

Stapleton

Sur la côte ouest du Narrows repose le district industrialisé de Stapleton. Dans les blocs denses d'appartements crades habitent les ouvriers des usines environnantes. Sur les franges du quartier, ayant apparemment échappé au commerce, des maisons de classe moyenne supérieure sont entourées de verdure.



Morgana Kingston, diseuse de bonne aventure travestie, 22 ans

Morgana Kingston est née Morgan Kingston. Il vit à Brooklyn, dans le district de Bush Terminal, sous le nom de Morgan. Personne n'est au courant de son secret, et Morgan serait dévasté s'il s'ébruitait. Les travestis et les transsexuels n'étaient pas courants dans les années 20, mais les deux existaient à New York.

Bien que Morgan ne soit pas véritablement une femme, il est véritablement diseur de bonne aventure. Il a cette faculté de lire le futur d'autrui. Il est fasciné par son talent et en a peur. Sa peur vient du fait qu'il ne comprend pas sa faculté et que ce qu'il voit se réalise souvent. Cette peur l'empêche de prédire son propre avenir, provoquant des cauchemars où il voit accidentellement le futur horrible qui l'attend.

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Pratique artistique : ventriloquie	30 %
Négociation	35 %
Dissimulation	41 %
Imposture	60 %
Baratin	46 %
Écouter	31 %
Sciences occultes	24 %
Persuasion	45 %
Psychologie	10 %

Sorts

Prédiction



Îles Hoffman et Swinburne

Bas de la baie de New York

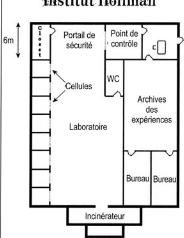
En 1872, deux îles artificielles au large de South Beach, Hoffman et Swinburne, servaient de station de quarantaine. Les hôpitaux et les crématoires de l'île Swinburne remplacèrent ceux, démolis, de la station de quarantaine de Tompkinsville. Quand le flux d'immigration vers l'Amérique s'intensifia, l'île Hoffman devient une deuxième station de quarantaine. Au début des années 20, les deux installations étaient fermées en raison de la diminution imposée à l'immigration, la fonction étant transférée en 1921 à la station de quarantaine

de Stapleton. Les stations des îles restèrent fermées jusqu'en 1938 quand les Garde-côtes en firent des écoles maritimes.

Avant 1938, le Mogens Institute for Advanced Studies loua en secret les installations de l'île Swinburne. Le loyer élevé, ainsi que des donations à quelques fonctionnaires clés, explique que la transaction se soit faite officieusement. Le large complexe est l'endroit idéal pour enfermer les participants non consentants des expériences de Mogens. Eugene visite souvent l'île, mais la plupart des opérations sont des tests et ordinaires des observations, résultant fréquemment en la mort du sujet ou en des altérations physiques ou mentales. On pratique dans ce lieu insidieux des tests de variations du sérum d'Eugene, des greffes de membres, des greffes d'organes et des mutations.

L'installation fonctionne jour et nuit. Les échecs sont incinérés et les succès conservés pour étude. Il arrive que les habitants de Staten Island voient des lumières sur l'île Swinburne. La plupart pensent que les Gardes-côtes s'en servent déjà ; c'est la rumeur que Mogens propage dans la région. Mais certains sont sceptiques, et quelques-uns ont peut-être même pris un bateau pour satisfaire leur curiosité. Une fois par nuit, un investigateur peut faire un test de Vigilance pour apercevoir les lumières du laboratoire fonctionnant sur l'île, à condition qu'il soit bien placé.

Le gardien peut utiliser cet endroit comme il le souhaite. S'il le désire, elle peut avoir un tout autre rôle. La situation isolée de ces deux îles et les structures en place sont idéales pour d'innombrables desseins.



Richmond Town

Les racines historiques de cette ville s'enfoncent profondément dans les premières années de Staten Island. Une ville de mineur à sa fondation, et alors connue comme Dongan Hills, son nom fut changé pour Richmond Town aux alentours de la Révolution américaine. Située près du centre de l'île, Richmond Town fut le centre de l'administration du comté avant que cette charge ne soit transférée à St George. Les bâtiments coloniaux et précoloniaux sont toujours debout, donnant à l'agglomération un charme vénérable, attirant des familles de classe moyenne dans la région.

Infortunés prisonniers au laboratoire Hoffman



Madeleine « Maddie » Moreaux, anthropologiste et folkloriste ouverte d'esprit, 29 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Sciences humaines :	
- anthropologie	65 %
- archéologie	58 %
- astronomie	20 %
- histoire	55 %
Sciences de la terre : géologie	17 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	25 %
Athlétisme	45 %
Mythe de Cthulhu	3 %
Folklore	61 %
Bibliothèque	47 %
Persuasion	38 %
Psychologie	24 %
Équitation	31
Trouver Objet Caché	29 %
Nage	30 %
Pister	46 %

Langues

Français	53 %

Todt Hill

Les plaines plates de la côte de Staten Island cèdent la place à des collines dans l'intérieur des terres, la plus haute d'entre elles étant Todt Hill. Appelée Yserberg (colline de fer) par les Hollandais, elle est minée depuis les premiers jours de la colonisation de l'île. En 1881, la mine ferma quand importer du fer devint moins cher que de l'excaver. Dans les années 20, la végétation avait repris ses droits, recouvrant les cicatrices des installations minières. Cependant, les investigateurs fouineurs peuvent trouver une entrée dans une galerie abandonnée, ou peut-être bien pire. Un test combiné de Sciences de la terre : géologie et de Trouver Objet Caché peut être fait toutes les heures pour repérer l'une de ces entrées interdites.

Tottenville

Sur le bord de la rivière d'Arthur Kill se trouve le village de Tottenville. Durant les premières années de la colonisation hollandaise, l'endroit n'était que le lieu d'un campement avec une piste menant au nord de la rivière. Dans les années 20, un village résidentiel tranquille s'est développé, surtout habité par des familles de classe moyenne supérieure, la plupart vivant à Tottenville depuis plusieurs générations.

Maison de Madeleine « Maddie » Moreaux

Arthur Kill Rd., N° 233

Madeleine est une anthropologiste qui a vécu presque toute sa vie sur Staten Island. Diplomée de l'université Columbia, elle est employée de l'Institut des Arts et des Sciences de Staten Island, où elle nettoie et reconstitue des reliques indiennes locales. Elle passe le plus clair de son temps à étudier les tribus indiennes de l'île et de l'État de New York.

Madeleine vit seule dans une maison de style Tudor anglais, recevant peu de visiteurs. Elle est considérée « étonnement bohémienne » par les habitants réservés de Tottenville parce qu'elle n'hésite pas à contester les opinions des hommes qu'elle croit infondées ou erronées. Les commères du voisinage prédisent à l'unanimité qu'elle ne trouvera jamais de mari parce qu' « elle pense trop ».

À condition que les investigateurs ne soient pas trop misogynes, Madeleine sera une ressource utile sur le folklore américain. Elle est ouverte d'esprit et a été exposée au Mythe de Cthulhu par sa lecture de *The People of the Monolith and Nameless Cults* (édition du Golden Goblin). Des années d'études des légendes et des contes des indigènes indiens l'ont mené à concevoir la théorie de l'existence d'un Monolithe Noir nord-américain. Madeleine pense qu'il y a très longtemps, une race primitive d'humains vivait sur la côte est d'Amérique du Nord avant l'arrivée des Indiens. Ces peuples anciens, selon sa théorie, étaient des adorateurs du Monolithe comme ceux que l'on trouve en Europe. Les seules preuves dont elle dispose pour prouver sa théorie sont une compilation de folklore indigène et un éclat de pierre noir qu'elle a trouvé à l'institut. Néanmoins, elle la garde jalousement et ne la révèle qu'à des confidents en qui elle a confiance.

Les îles de la rivière

Welfare Island

Autrefois appelée île de Blackwell, et plus tard île de Roosevelt, cette étroite bande de terre accueille de nombreuses institutions municipales durant les années 20. L'île de 50 hectares, mesurant plus d'un kilomètre et demi de long et 225 mètres de large, recevait une grande partie des personnes indésirables à New York. Les pénitenciers, les foyers pour pauvres et les maisons de santé pourris par les pots-de-vin y prospéraient. En 1935, après des années de corruption et d'abus, le pénitencier Blackwell fut fermé, ses occupants déplacés dans le nouveau pénitencier de Riker's Island.

Elevator Storehouse

Queensboro Bridge et Welfare Island

De 1916 jusqu'aux années 40, le seul moyen d'accéder à Welfare Island en voiture était un élévateur situé dans un édifice de 10 étages jouxtant le Queensboro Bridge. Les automobiles, les camions et les bus entraient et sortaient par cet immense funiculaire. Le bâtiment servait aussi d'entrepôt de matériel pour les installations de l'île, et inclut plus tard le Reception Hospital.

Pénitencier Blackwell

Welfare Island

Remplaçant la prison Newgate en 1832, Blackwell avait presque 7 000 détenus en 1900. Dans les décennies suivantes, les accusations de corruption s'accumulèrent sur le perron de l'institution, ainsi que les plaintes de surpeuplement, de mauvais traitements et de trafic de drogue. Même une action aussi drastique qu'un changement de nom ne put le sauver. Jusqu'en 1930, rien ne fut fait pour corriger les conditions abyssales de la prison et de ses ateliers.

Hôpital pénitentiaire

Welfare Island

Sur l'extrémité sud de l'île est installée l'une des nombreuses annexes du pénitencier Blackwell. L'Hôpital pénitentiaire emploie tout un personnel de docteurs et d'infirmières, et subit lui-aussi des accusations de mauvaise gestion. Après la fermeture du pénitencier Blackwell, l'établissement et son millier de lits devinrent le New York City Hospital.

Îles Randall et Ward

Jusqu'à l'élection de Fiorello Henry LaGuardia en 1934, les îles Randall et Ward accueillaient plusieurs institutions municipales. Sur l'île Randall des années 20 se trouvaient l'Hôpital pour Enfants et la Maison d'Accueil, tous deux gérés par la Société pour

la Réforme des Jeunes Délinquant. L'île Ward abrite l'Hôpital d'État de Manhattan pour les Aliénés, qui renferme certains des détenus du pénitencier Blackwell et en emploie d'autres comme infirmiers ou garçons de salle. On y trouve également le deuxième plus grand cimetière pour pauvres de la cité après celui de l'île de Hart.

Après 1934, les îles de l'East River furent dégagées pour la construction du pont Triborough Bridge qui relie Manhattan, le Bronx et le Queens. Les installations des îles Randall et Ward furent transférées sur Welfare Island.

Île Hart

Située dans le Détroit de Long Island, visible depuis Throg's Neck à l'est du Bronx, cette île accueille le cimetière public de New York, un grand cimetière pour pauvres, ainsi qu'une prison de redressement traitant les personnes jugées mentalement inaptes, les infirmes, les vieillards, les drogués et les clochards. Une partie de leur réhabilitation consiste à entretenir les installations et le terrain, à jardiner et à creuser les tombes pour les quelques 200 corps qui arrivent au cimetière chaque semaine. Bien que la plupart des détenus n'aient plus toute leur tête et ne soient pas des témoins fiables, si les investigateurs visitent l'île, ils entendront sûrement des histoires de morts creusant la terre.

Le Mal sous la terre

Pendant des siècles, les indigènes indiens qui habitaient dans la région ont parlé d'une créature sans forme et aux nombreuses formes. Dans les légendes passées de génération en génération, on dit qu'un grand chef a enfermé ce mal errant sur l'île que les New-Yorkais appellent Hart. Les Indiens croyaient que le sol lui-même était corrompu, tout ce qui y était planté ou enterré étant absorbé par le mal qui rode sur l'île.

Avec le passage du temps et la disparition des Américains indigènes de la région, ces légendes sont oubliées depuis longtemps. Bien sûr, les habitants de l'île de Hart savent que l'endroit a quelque chose de bizarre. Ceux qui travaillent au cimetière ont déjà vu des choses courir juste sous la surface. Ou ils ont trouvé des trous béants dans une tombe récente, son occupant ayant disparu. Bien sûr, l'administration de la prison de redressement ne considère tout cela que comme des élucubrations de déments. Néanmoins, la rumeur persiste.

Sous l'île s'ouvre l'un des nombreux gouffres menant dans la sombre demeure du Dieu Extérieur Abhoth. De temps en temps, il remonte un filament vers la surface, arrachant un corps du cimetière pour le dévorer. De même, ses enfants échappent parfois à sa faim et parviennent dans les régions supérieures. Leurs formes sont toujours hideuses, guère plus que des fragments et des mutations des cadavres qui pourrissent dans la terre de l'île Hart. Ce sont ces abominations qui courent sous la surface comme des taupes. Certains sont des vertébrés avec des yeux, d'autres ne sont rien de plus que des mains, que des torses déformés aux extrémités inhumaines aidant à creuser. Tous ces rejetons hideux sont connus sous le nom d'Enfants d'Abhoth.

Bien sûr, ces créatures sont à l'origine de la mort de quelques détenus de la prison de redressement et de la démence d'autres. Les journaux en parlent rarement, la lie de la société n'étant pas un sujet sur lequel s'attarder. Le gardien ne manque pas d'option pour ce lieu. Leur rencontre avec l'une de ces créatures devrait terrifier les investigateurs et remettre en cause leur vision de la réalité.

Enfants d'Abhoth, reliquats d'un Dieu Extérieur

Caractéristiques

Carac.	Jet	Moyenne
CON	1-6d6	9-16
DEX	1-3d6	6-8
FOR	1-4d10	10-18
TAI	1-3d10	10-12
INT	1d10	5-6
POU	1-6d6	9-16
Vitesse	1-3d6 -2	4-6

Valeurs dérivées moyennes

Impact	+1d6
Points de Vie	10-14

Compétences
Aucune

Combat
Variable

Armure
Aucune

Perte de Santé Mentale
Variable, de 0/1d2 à 1/1d10 pour voir un Enfant d'Abhoth particulièrement horrible

Éclats Noirs

Les Éclats Noirs sont des fragments d'un obélisque noir venu du passé originel de la terre. Détruit il y a longtemps dans un grand cataclysme, le pouvoir résiduel de cet ancien monument résonne encore dans chacune de ses esquilles sombres. Les sorciers et les adorateurs les utilisent parfois comme armes, les cachant près du lit d'une victime, espérant lentement éroder sa santé mentale. Chaque éclat irradie une énergie ésotérique capable d'influencer les esprits de tous les dormeurs dans un rayon de 5 mètres. Son influence provoque des cauchemars remplis de scènes de sacrifices sanglants et de morts. Les infortunées victimes doivent obtenir une réussite spéciale en Volonté sous peine de faire des rêves hideux. Sur une maladresse, le cauchemar est particulièrement dérangeant, résultant en une perte de 0/1d3 SAN. Les effets nocifs d'un Éclat Noir ne se limitent pas à l'esprit. Les plantes poussant dans la terre où est enterré un Éclat Noir dépérissent lentement mais sûrement dans une zone d'un mètre ou moins.







Scénarios



La Demi-lune

Le métissage infecte la pureté de ce monde. Il faut faire quelque chose pour y mettre un terme ; sinon, nous nous noierons tous dans une mer de protoplasme dégénéré et déficient.

Ambrose Mogens

En quelques mots...

Sydney Silver, journaliste, était sur la piste d'Ambrose Mogens, qui sous ses couverts d'homme d'affaires est en réalité le chef de la secte de la Demi-lune. Depuis plusieurs jours, Sydney a disparu. Les investigateurs devront se lancer à sa recherche, pour découvrir que Mogens est non seulement le chef de la secte, mais aussi un sorcier immortel qui pratique dans son institut de recherche des expériences visant à améliorer la race humaine, pour mieux servir Nyarlathotep.

Pour cela, les investigateurs devront aussi bien se plonger dans les bas-fonds que dans la haute société, et faire face aux « expériences ratées » de la secte.

À l'affiche

Sidney Silver

Sidney est un journaliste qui a découvert la vérité sur Ambrose Mogens et les expérimentations qu'il effectue au laboratoire Rouge. Depuis, il se terre dans un hôtel de banlieue.

Ambrose Mogens

Riche homme d'affaire qui est en réalité un sorcier très âgé, il cherche à créer des surhommes dans le laboratoire rouge. Il dirige la secte de la Demi-lune depuis sa création.

La secte de la Demi-lune

Créée au 17e siècle par Ambrose Mogens et Hendrick Vander Klei, cette petite secte voue un culte à Nyarlathotep. Elle se compose principalement de notables riches et influents. Elle se réunit dans l'un des manoirs de Mogens dans le Queens tous les premiers quarts de lune. Pour en savoir plus, cf. p. 41.

Implication des investigateurs

Des investigateurs qui ne sont pas déjà à New York peuvent s'intéresser à cette aventure de plusieurs façons :

- Erasmus Driggs, l'éditeur en chef du New York Weekly Messenger, peut les contacter par télégramme et demander leur assistance. Peut-être les connaît-il grâce à leur réputation ou à la référence d'un associé
- Une autre possibilité est de faire de Sydney Silver, le journaliste disparu, un ami d'un ou de plusieurs des investigateurs, voire un collègue si l'un d'eux travaille pour le Messenger
- Une autre approche est qu'un des investigateurs lise l'article « Un monstre en centre-ville » et que son expérience lui fasse dire que cette histoire cache quelque chose. L'étape suivante serait que l'investigateur contacte le journal et apprenne la disparition de Sydney, rendant les choses encore plus sinistres. Une fois Erasmus Driggs contacté, il saura convaincre les investigateurs de l'aider

La manière dont sont introduits les investigateurs n'est pas importante pour l'aventure dans son ensemble. Le gardien est libre de se passer totalement de Driggs et d'employer un prélude qui s'adapte mieux à sa campagne en cours.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver Sydney Silver**
  Les investigateurs pourront sauver Sydney Silver en le retrouvant et en le mettant à l'abri de la secte de la Demi-lune.

- **Démasquer Ambrose Mogens**
  Les investigateurs devront découvrir qu'Ambrose Mogens est un sorcier immortel qui effectue des expériences innommables et devront amasser suffisamment de preuves contre lui pour le discréditer.

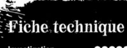
- **Mettre un terme aux expériences**
  En visitant le laboratoire Rouge où sont pratiquées les expériences « d'amélioration » de l'humain, il sera possible aux investigateurs de mettre un terme à celles-ci, ou tout du moins fortement les retarder. Ils pourront même faire sauter l'ensemble du complexe.

Conseils

Avant de jouer cette aventure, le gardien devrait connaître les informations et les personnages des chapitres précédents. Bien que les lieux soient cités dans l'aventure, les règles spécifiques ne le sont pas. De même, une lecture attentive du scénario donne bien plus de liberté au gardien (et donc aux investigateurs) pour y apporter des changements ou des modifications.

L'aventure débute début juin 1923. La date précise n'est pas essentielle ; par contre, le nombre de jours total d'enquête est limité. Si les investigateurs commencent à jouer le 1er juin, ils ont jusqu'au 6 pour résoudre le mystère. Le gardien peut changer les dates s'il le désire, mais il doit garder à l'esprit que les investigateurs doivent être constamment sous pression. Il faut les pousser à renoncer aux longues recherches et collectes d'indices avant de passer à l'action. Si les investigateurs sont inexpérimentés, le gardien peut augmenter le nombre de jours disponibles, ou se servir de Byron Fisher pour les aider.

Cette aventure peut être utilisée seule ou incorporée dans une campagne. Des options allant dans ce sens sont proposées dans l'aventure. Néanmoins, mieux vaut faire ce choix avant de commencer la partie, puisque la conclusion en dépend.



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●○○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1923

Informations pour le gardien

Sydney Silver a disparu sans prévenir, mais de sa propre volonté. Il en a appris trop en enquêtant sur une histoire de monstre à Yorkville, Manhattan. Sentant sa santé mentale s'effriter, il a fui dans un hôtel de plaisance du Queens, où il se terre. Sa disparition soudaine paraît louche. Et elle l'aurait été encore plus, si les adorateurs lancés à sa poursuite étaient arrivés un peu plus tôt. Ayant réalisé la vérité et l'énormité de ce qu'il a découvert a dissuadé Sydney de retourner à son appartement de Brooklyn Heights. Pendant ce temps, les adorateurs se pressent d'éliminer les autres indices qui pourraient conduire d'autres personnes vers la vérité.

L'acteur principal derrière tout cela est le célèbre industriel, philanthrope et sorcier immortel, Ambrose Mogens. Durant ses investigations, Sydney a appris que le Mogens Institute for Advanced Research effectue d'horribles expériences dans le but d'altérer et d'améliorer l'humanité, pour créer un humain supérieur. Mais les limites de la technologie obligent les sous-fifres de Mogens à utiliser des puissances ésotériques pour déclencher les mutations désirées. Les scientifiques et les sorciers impliqués dans ces expériences s'aventurent sur des territoires inconnus. Dans certains cas, ils réveillent des aspects dormants des gènes humains. Dans d'autres, ils les déforment radicalement, espérant un résultat positif. D'une façon générale, ils se reposent essentiellement sur la chance. Leur principe est de créer assez de mutations pour tomber sur la bonne ; « la survie des plus aptes » est leur credo. Quand une expérience n'aboutit pas comme ils le souhaitent, les scientifiques s'en débarrassent.

Cette approche nécessite énormément de matériaux rares, fournis par les vagabonds de New York. Et parfois les descendants des ennemis de Mogens conviennent tout aussi bien. Son objectif est de créer une race d'hommes qui soient des serviteurs convenables pour l'Homme Noir. Le sorcier sans âge pense que s'il réussit, il y gagnera la plus grande des faveurs de l'être qu'il vénère.

Bureaux du New York Weekly Messenger

Un ascenseur amène lentement les investigateurs au 10e étage du New York Weekly Messenger, dans les bureaux de l'éditeur. Jean Robbins les accueille à l'entrée du bureau d'Erasmus Driggs. Cette fougueuse secrétaire met de l'ordre dans l'agenda et la vie de son patron. La réception où elle officie est petite. Sur les murs sont alignés de hauts casiers métalliques. Une photographie jaunie de Théodore Roosevelt et un grand calendrier ornent les murs de cette morne pièce sans fenêtre. Une fois que les investigateurs se sont identifiés, la jolie Miss Robbins les amène promptement à Driggs.

Si les investigateurs ne sont pas New-Yorkais ou ne connaissant pas bien la Grande Pomme, ils peuvent s'appuyer sur Miss Robbins. « Le Bronx est en haut et la Batterie en bas » dit-elle souvent aux non-initiés. Bien que Driggs ne puisse pas se permettre de la laisser accompagner les investigateurs, elle est accessible sur un simple coup de fil. Si les investigateurs sont perplexes, elle peut être un bon moyen pour le gardien de leur faire passer des indices ou des avertissements. Elle connaît la cité comme sa poche, et possède des contacts précieux.

Erasmus Driggs, éditeur désagréable

Erasmus va immédiatement à l'essentiel. Il veut que l'on retrouve Sydney Silver, et le prix, tant qu'il n'est pas trop élevé, n'est pas un problème. Il en sait peu sur la disparition de Sydney, disant simplement que « Sydney a arrêté de donner des nouvelles. » Erasmus sait que le journaliste disparu travaillait sur une histoire à Yorkville. Il suggère aux investigateurs de fouiller dans les notes de Sydney s'ils veulent en savoir plus. L'éditeur souhaite que l'absence de Sydney reste secrète, préférant ne pas rendre l'information publique. S'il y a une histoire là-dessous, l'éditeur rusé ne veut pas se la faire piquer. De plus, le tirage baisserait si les lecteurs de l'hebdomadaire apprenaient que Sydney avait disparu.



Jean Robbins, New-Yorkaise aguerrie, 28 ans

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	25 %
Pratique artistique : écriture	52 %
Conduite	23 %
Baratin	47 %
Bibliothèque	56 %
Écouter	48 %
Persuasion	29 %
Psychologie	25 %
Trouver Objet Caché	30 %
Savoir urbain : New York	60 %



Bureaux du New York Weekly Messenger



Erasmus Driggs, éditeur désagréable, 58 ans

Le bureau d'Erasmus Driggs contraste franchement avec celui de sa secrétaire. Un large bureau en métal occupe le centre de la pièce spacieuse, d'une teinte vert olive pâle. Derrière le meuble encombré est assis un homme à l'air maussade et à la chevelure grise. Derrière lui, comme un cadre, des fenêtres étroites exposent un vaste panorama de Park Row et du parc de la mairie. Les piles de journaux en équilibre sur les classeurs rappellent les gratte-ciel visibles à l'extérieur.

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Comptabilité	22 %
Pratique artistique : écriture	74 %
Négociation	55 %
Business	42 %
Baratin	59 %
Sciences humaines : histoire	31 %
Bibliothèque	58 %
Écouter	36 %
Persuasion	52 %
Photographie	12 %
Psychologie	35 %
Trouver Objet Caché	34 %
Savoir urbain : New York	55 %



Erasmus explique aux investigateurs qu'il peut remplacer le journaliste populaire en retouchant de vieilles histoires et en improvisant, mais plus la mascarade dure, plus cela devient difficile. Il pense que la couverture peut tenir un grand maximum de trois semaines. Bien sûr, Erasmus essaye de montrer son inquiétude pour Sydney, affirmant que le journal passe après la vie humaine. Un test réussi de Psychologie indique que l'éditeur désagréable semble tenir à Sydney personnellement, mais autant, si ce n'est plus, au journal.
Après son discours, Erasmus présente une chemise contenant les notes de Sydney. Elles étaient dans son bureau. Erasmus explique que Sydney en avait probablement d'autres dans son appartement de Brooklyn Heights.

Les informations obtenues

Les *documents de la Demi-lune N° 1, 2 et 3* sont les seules notes que Sydney avait dans son bureau. L'examen de ces indices devrait amener les investigateurs à la conclusion que Sydney suspectait un lien entre la créature aperçue à Yorkville, la secte de la Demi-lune et Ambrose Mogens, bien que ce ne soit pas immédiatement apparent. En visitant la bibliothèque publique de New York (BPNY), les investigateurs peuvent obtenir des informations sur Ambrose Mogens, Eugene Vander Klei et la secte de la Demi-lune. Le Hall des Archives (HA) renferme les titres contenant l'adresse de la propriété de Mogens à Bayside, dans le Queens. Sydney n'est jamais arrivé jusqu'au Hall des Archives, mais il suspectait déjà Mogens. Les investigateurs peuvent trouver l'adresse de la propriété de Mogens au Hall des Archives, ainsi que les certificats de naissance des ancêtres du sorcier – ou du moins ce que semble être des ancêtres. Si les investigateurs cherchent les certificats de décès, qui sont rangés à part des certificats de naissance, ils n'en trouveront aucun pour des Mogens. Falsifier des certificats de décès est bien plus difficile que des certificats de naissance, et Mogens n'a besoin que des seconds.

Sydney Silver, journaliste en fugue

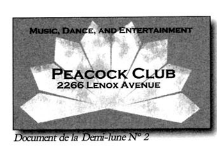
Avant que Claude ne lui parle de l'étrange créature de Yorkville, Sydney faisait déjà une enquête sur une rumeur semblable dans le quartier.
Comme ses contacts mentionnaient des activités clandestines sur le ponton appartenant à Mogens, Sydney avait commencé à s'intéresser à son passé. Il a trouvé très peu de chose sur le discret millionnaire. Contrarié, Sydney a essayé une autre approche en fouinant dans l'histoire de la famille de l'industriel. L'expérience lui a appris que les millionnaires new-yorkais ne sont pas discrets sans raison, et que cette raison se cache parfois dans le passé. À la Fraunces Tavern, Sydney a déniché deux pièces du puzzle. Dans le fragment du journal d'un marin, un membre de l'équipage de la *Demi-lune* parle d'un Hollandais pratiquant la magie appelé Ambrose Mogens. L'auteur était soulagé que Mogens et quatre autres marins aient abandonné le navire. Le deuxième objet trouvé par Sudney est un pamphlet publié en 1788 par Victor Van Tassel, intitulé *Practixes of the Half Moon*. Ce texte court expose les pratiques d'une cabale secrète (voir le *document de la Demi-lune N° 8*). Après avoir lu le pamphlet, Sydney visita la bibliothèque publique de New York, où il fit des recherches sur la sorcellerie. Il trouva de nombreuses références à la secte de la Demi-lune. Il crut que la secte existait toujours et que Mogens en était membre, puisque l'une des conditions énoncées dans le pamphlet de Van Tassel était que les membres de la secte pouvaient recruter leurs descendants. Rêvant d'une histoire qui ferait les gros titres, Sydney rechercha des New-Yorkais riches et influents qu'il suspectait d'êtres des membres de la Demi-lune. Pensant que ce que Claude avait vu était lié aux activités de la secte, le journaliste espionna l'institution de Mogens sur York Avenue, passant de longues heures à la recherche de la mystérieuse créature. Ses efforts furent récompensés. Sydney Silver était présent la nuit où les employés de l'institut recapturèrent l'abomination. La scène lui fit tourner l'esprit. Pris de panique, il s'enfuit en hurlant. Plus tard dans la nuit, incapable de penser clairement, et totalement affolé, Sydney partit pour les Rockaways. Depuis le 30 mai, il se cache là-bas, à l'hôtel Hammel, sujet à des crises d'hallucinations et de fièvre.
Peu après, des membres de la secte inquiets d'avoir été découverts ont informé Mogens de l'enquête du journaliste. Mogens prit promptement les choses en main et envoya des hommes de main kidnapper Sydney. Ils vidèrent son appartement de toutes ses notes et se mirent à sa recherche. Mogens enchaîna par l'enlèvement de Claude Porter. Le millionnaire-industriel déteste laisser un travail inachevé. Mogens ne sait pas encore où

Un monstre en centre-ville !

« Il est sorti des égouts », explique Claude Porter, un Harlemois employé par le Department of Street Cleaning de New York. « Je n'ai jamais rien vu de tel. Ce n'était pas humain, alors je suppose que c'était un monstre. »
Le 28 mai, aux environs de deux heures et demi du matin, Claude Porter se trouva nez à nez avec une personne, ou une chose, qu'il décrit comme étant « d'une laideur terrifiante ». Porter prétend avoir vu l'étrange individu se hisser d'une bouche d'égout, descendre en rampant York Avenue sur quelques mètres, puis, sans plus d'effort qu'il n'en faut à un homme pour arracher une pâquerette, retirer une autre bouche d'égout et disparaître. Le Harlemois a signalé l'incident au commissariat local. Les commentaires du détective John Rees ont été : « Normalement, à cette heure de la nuit, nous avons plus de problème avec les ivrognes qu'avec les monstres. » D'après Rees, il n'y a pas eu d'autres plaintes concernant des monstres à Yorkville, et que l'affaire ne mérite pas d'enquête plus approfondie. « Le jour où il mordra quelqu'un, nous le prendrons au sérieux. Pour le moment, nous recherchons d'autres monstres plus sérieux ; le genre qui viole la loi. Si ce gars veut vivre dans les égouts, grand bien lui fasse. Nous manquons de place à la surface de toute façon. »

Rédaction du New York Daily Word

Document de la Demi-lune N° 1



Document de la Demi-lune N° 2

A faire :

✓ La taverne de Fraunces

✓ BPNY

HDA

Document de la Demi-lune N° 3

Sydney se trouve, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne le découvre.

Trouver Sydney

Le moyen le plus rapide pour les investigateurs de pister Sydney est de visiter sa banque, la Brooklyn Savings and Loan. Le journaliste l'a contactée le 31 mai, pour demander que mille dollars soient télégraphiés à l'hôtel Hammel de Rockaways au Queens. Remonter cette piste mène directement à sa chambre, où Sydney passe ses jours et ses nuits abruti par l'alcool. Il n'est pas d'une grande utilité, sa santé mentale ayant été ravagée par la vision du monstre de Yorkville. Le gardien ne devrait pas hésiter à mettre des bâtons dans les roues des investigateurs s'ils pensent trop rapidement à cette méthode. Cela peut prendre la forme de rendez-vous avec le directeur de la banque et l'obligation de présenter des documents de l'employeur de Sydney avant d'avoir accès aux fichiers. Mieux vaut que les investigateurs ne trouvent Sydney qu'après avoir visité le manoir de Mogens dans le Queens.

Si le livret bancaire trouvé dans l'appartement de Sydney ne les incite pas à se rendre à la banque, le gardien peut autoriser un test d'Intuition pour qu'ils en aient l'idée.

Sortie en ville

Brooklyn Heights

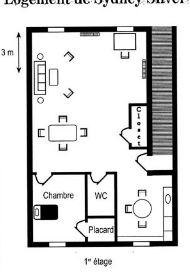
Logement de Sydney Silver

Orange St., N° 22b

Sydney Silver habite au dernier étage d'une maison de Brooklyn Heights. L'endroit est exigu, étant une maison individuelle convertie en deux appartements séparés. La porte est verrouillée et les voisins du dessous travaillent en journée. Sans clé, les investigateurs doivent entrer par effraction ou crocheter la serrure. Ils peuvent s'y mettre à deux pour défoncer la porte ; dans ce cas, ils combinent leurs FOR contre la FOR 18 de la porte sur la table de Résistance. Crocheter la porte nécessite une réussite spéciale en Métier : serrurie. Quelqu'un a clairement fouillé l'intérieur de l'appartement sans ménagement. Les livres, les papiers et les journaux jonchent le plancher. Les coussins du divan et des fauteuils sont déplacés ou retirés. Les cadres sont de travers, les tiroirs sont ouverts. Les rideaux tirés plongent l'appartement dans la pénombre durant la journée.

Il n'y a pas grand-chose à trouver. Les adorateurs irrités n'ont pas fait le travail à moitié. Ils ont pris presque toutes les preuves utiles, ne laissant que des miettes dont les investigateurs devront se contenter. Ils ne découvrent pas grand chose en fouiner dans l'appartement.

- Une réussite spéciale en Trouver Objet Caché permet d'isoler un journal au milieu du désordre. Quelque chose a été gribouillé sur l'un des articles (*document de la Demi-lune N° 4*). Si l'un des investigateurs est un journaliste, il peut faire un test de Vigilance pour trouver l'article par terre.
- Le calendrier au mur de la cuisine est resté au mois de mai. Puisque Sydney a disparu le 30 mai, il n'a pas changé la page. Il n'y a rien de remarquable sur le calendrier, à l'exception des phases de la lune. Plus tard, les investigateurs auront besoin du calendrier du mois de juin (*document de la Demi-lune N° 6*).
- Parmi le fatras d'objets éparpillés sur le plancher de l'appartement se trouve un livret bancaire de la Brooklyn Savings and Loan. Il crédite 1 045 dollars sur le compte du journaliste.



Sydney Silver, journaliste en fugue, 31 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Pratique artistique : écriture	66 %
Négociation	40 %
Dissimulation	33 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	1 %
Conduite	37 %
Baratin	45 %
Se Cacher	37 %
Bibliothèque	46 %
Écouter	30 %
Métier : serrurier	9 %
Sciences occultes	8 %
Persuasion	25 %
Photographie	19 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet Caché	41 %
Savoir urbain : New York	72 %

Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printanière n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chercheur de l'Intitut Mogens, Eugène Vander Klei.

De nombreuses autres personnalités importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Manquait singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré : « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

Rédacteur du New York World

Document de la Demi-lune N° 4

Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printanière n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chercheur de l'Intitut Mogens, Eugène Vander Klei.

De nombreuses autres personnalités importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Manquait singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré : « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

Rédacteur du New York World

Document de la Demi-lune N° 5

Textes superstitieux

Les marques étranges sur l'article du Netherland Club (*Document de la Demi-lune N° 4*) ont été faites par Sydney. Si les joueurs ne comprennent pas d'eux-mêmes leur sens, alors ils peuvent faire un test de Sciences formelles : cryptographie chaque jour pour le décoder. Une fois que les investigateurs ont résolu le casse-tête, donnez-leur le *document de la Demi-lune N° 5*. Si des investigateurs sont journalistes, ils peuvent faire un test d'Intuition pour déterminer que le journaliste disparu utilisait sûrement un code secret ou une forme de sténo lorsqu'il a écrit sur l'article. Crypter ses notes est une pratique courant chez les journalistes, pour protéger leurs pistes d'éventuels concurrents.

L'article sur le pique-nique du Netherland Club lie Mogens et Vander Klei. Il introduit également Leland Powell, qui est présent dans la section *La Demi-lune se lève*. Si les investigateurs rendent visite au Netherland Club, ils ne trouvent aucun indice, si ce n'est que Mogens et Vander Klei sont membres. Le gardien peut développer cette partie ou la garder comme fausse piste.

Si un investigateur lève la page de mai à juin, il remarque un « X » sur la case du 6 juin. C'est la date du premier quart de lune. Si les investigateurs ne s'intéressent pas au calendrier, ils peuvent calculer plus tard cette date en réussissant un test de Sciences formelles : astronomie. Si le gardien change les dates de l'aventure, il doit soit créer son propre calendrier, soit utiliser l'un des nombreux calendriers des phases de la lune que l'on trouve sur Internet.

Whitehall District

Fraunces Tavern

Pearl St. & Broad St.

Travis Clarke, le conservateur de cette taverne historique, se souvient bien de Sydney Silver. Il explique que M. Silver a consulté de vieux textes dans la collection du musée. Travis accepte sans difficulté d'emmener les investigateurs à l'étage pour voir les textes, mais il ne fait que leur montrer de derrière un cordon. Il indique que le fragment de journal et le pamphlet intitulé Practixes of the Half Moon sont les objets qui ont le plus vivement intéressé le journaliste. Si les investigateurs espèrent manipuler eux aussi les documents anciens, ils devront obtenir l'autorisation de Travis (cf. *Fraunces Tavern*, p. 83).

Fragment de la Demi-lune

Ce document est un journal partiel écrit par un membre de l'équipage d'Hudson (cf. *L'arrivée de la Demi-lune*). Il reste peu de chose du texte original, mais ce qui existe est utile. Le fragment contient les noms de trois des cinq marins à avoir abandonné le navire et associe Mogens à la sorcellerie.

... nuis, en voullant d'autres avant d'abattre l'ancre. Nou pension mieu de voger de jour. 17 sept. Le Soleil ameuna le mal temps. Le capitaine fi porter l'eau douce abord pour le voillage. Là on a vu que cinq manqués. On a jugé que dans la nuis, ils été parti aterre. Le capitaine a ordonner qu'on fouye les terres. Mais le temps été bon, alors la fouye fu remise. On leva les voyles. Nou sétions plutot contens que les cinq parte. Nul n'été vrai marins. Moogens été sorcier, Browne paraisseu, et Wander Klee nié. Point conéssé les d'eu sotre.

Document de la Demi-lune N° 7

Le gardien peut lire la traduction du journal aux investigateurs s'ils ont du mal à interpréter l'orthographe personnelle de son auteur. S'il y a un doute sur le sens d'un passage dans l'original, le gardien peut envisager de faire faire un test d'Anglais avant de lire la traduction.

Traduction du fragment

nuit, en voulant d'autres avant d'abattre l'ancre. Nous pensions mieux de voguer de jour. 17 sept. Le Soleil amena le mauvais temps. Le capitaine fit porter de l'eau douce à bord pour le voyage. C'est là que l'on a vu que cinq manquaient. On a jugé que dans la nuit, ils étaient partis à terre. Le capitaine a ordonné que l'on fouille les terres. Mais le temps était bon, alors la fouille fut remise. On leva les voiles. Nous étions plutôt contents que les cinq partent. Nuls n'étaient de vrais marins. Moogens était sorcier, Browne paresseux et Wander Klee niais. Je ne connaissais point les deux autres.

Le pamphlet

Ce court pamphlet parle vaguement des rituels de la secte de la demi-lune. Parcourir le document et réussir un test de Sciences formelles : astronomie avec un bonus de + 20% permet de conclure que la secte se réunit lors du premier quart de lune (communément appelé une demi-lune) de chaque mois, à minuit. Un test de Mythe de Cthulhu réussi assure aux investigateurs que la secte adore un avatar de Nyarlathotep, l'Homme Noir.

Practixes of the Half Moon : anglais archaïque, par Victor Van Tassel, 1799 ; Complexité : 40 % ; Durée : jours ; SAN : 0 ; Occultisme 2 ; aucun sort.

Harlem

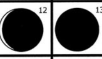
Clapier de Claude Porter

7e Avenue & 139e rue

Claude Porter dort dans la chambre 4B d'un clapier de Harlem. Il est employé par le Department of Street Cleaning (parfois désignée comme la Distinguished Service Company, DSC), où il fait le quart de nuit à Yorkville. Pour aider à payer le loyer, Claude

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30





Document de la Demi-lune N° 6 (Calendrier des phases de la lune, juin 1923)

fait « lit chaud » avec Thermopolis Lewis. Pour trouver l'adresse de Claude, les investigateurs doivent soit se renseigner sur lui dans la rue, quoique la plupart des Harlemois soient réticents à collaborer, soit visiter le Peacock Club et parler à Thermopolis. Tout investigateur ayant vécu au moins six mois à New York peut faire un test de Savoir urbain : New York. En cas de succès, il trouve un contact ayant entendu parler de Claude. Au choix du gardien, il peut donner son adresse ou diriger les investigateurs vers un ami de Claude appelé Thermopolis Lewis qui travaille au Peacock Club.

Comme Sydney, Claude était un problème pour les membres de la secte de la Demi-lune. En parlant aux journaux, Claude a attiré l'attention sur le district de Yorkville. La nouvelle d'un monstre rôdant dans les égouts a attiré tous les journalistes de la ville dans le quartier. Réalisant que la mort soudaine de Claude ne ferait qu'intensifier les enquêtes, la secte conçut un plan faisant croire que le Harlemois avait déménagé. Ils ont retiré toutes les affaires de Claude de sa chambre et ont laissé une note expliquant son départ, ce qui a convaincu Thermopolis que Claude avait quitté New York de son plein gré.

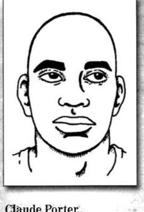
> ***Practixes of the Half Moon***
>
> ...diverses facultés qui lui sont accordées. Rendre méchant le cœur des hommes est le vœu qu'il a prononcé en échange de l'immortalité. Quand la face mauvaise de la lune est en parfait équilibre, également proportionnée entre les ténèbres et la lumière, son pouvoir est au plus haut. À cet instant chaque mois, la cabale se réunit. Tandis que les hommes bons dorment, rêvant de paradis, les adorateurs maléfiques conduisent leurs rites sombres et impies en l'honneur d'un démon aux pieds fourchus au service duquel ils sont voués. Les mensonges et les fourberies sont le vin dont ils se gorgent, offrant des âmes d'humains innocents pour satisfaire la bête qu'ils appellent l'Homme Noir. Terribles sont les nuits quand le visage de la lune est à moitié dans l'ombre, car le mal règne sous son regard malveillant.

Document de la Demi-lune N° 8

Thermopolis « Theo » Lewis, chorat pragmatique

Theo est l'un des chanteurs du chœur. Toutes les deux heures, le parquet du Peacock se vide et un spectacle de quarante-cinq minutes remplace les danseurs. Le premier spectacle commence à 19 heures et le dernier à 1 heure du matin. Durant les spectacles, Theo est trop occupé pour parler. Entre deux spectacles, il traîne à l'arrière du club.

Si les investigateurs essayent de trouver Theo, ils doivent parler à un des serveurs ou au gérant pour le localiser. Quand on l'interroge, il hésite à parler de Claude. Il attribue son départ soudain à la presse. Du moins, c'est la raison que Claude cite dans sa note du 31 mai, et cela paraît crédible à Theo. Parfois la notoriété attire la colère d'autrui. Que Claude prétende avoir vu des monstres dans la ville a provoqué un contrecoup de menaces racistes. Theo ne veut pas y être mêlé, préférant laisser les choses se calmer. Cela signifie que les investigateurs doivent obtenir une réussite spéciale en Persuasion avant qu'il n'accepte de parler de Claude. Une façon d'améliorer leur chance est de danser. Si un investigateur va sur la piste de danse avant de parler à Theo et réussit un test de Pratique artistique : danse, il est remarqué par le chorat. Après cela, quand il parle à Theo, l'investigateur aux pieds agiles peut faire un test de Persuasion (réussite spéclaie requise), indiquant que Theo a été impressionné par le talent de l'investigateur. Une réussite spéciale en Pratique artistique : danse estomaque Theo, autorisant un test de Persuasion. Chaque investigateur peut tenter sa chance sur la piste.



Claude Porter, personne disparue, 39 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Dissimulation	20 %
Conduite	35 %
Métier : électricité	21 %
Écouter	34 %
Métier : mécanique	26 %
Savoir urbain : New York	45 %

Combat

Bagarre	60 %	dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	26 %	dég. spécial



Thermopolis « Theo » Lewis, chorat pragmatique, 27 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	12
Santé Mentale	35

Compétences

Pratique artistique : danse	65 %
Athlétisme	52 %
Se Cacher	18 %
Athlétisme : saut	32 %

Ce que sait Theo

Theo connaît les argots de Harlem et des garçonnes, et il mélange abondamment les deux. Les investigateurs n'étant pas habitué à l'harlemois doivent faire un test d'Anglais pour bien comprendre Theo. Le gardien devrait faire faire des tests à tous les investigateurs parlant à Theo avant qu'il ne réponde. En cas de succès, l'investigateur le comprend. En cas d'échec, le gardien peut utiliser le harlemois cité dans le chapitre II, page 32 et laisser une chance aux joueurs d'interpréter eux-mêmes le sens de ses paroles. S'il est entouré par une meute d'investigateurs, Theo refuse de parler. Un ou deux au maximum devraient l'interroger.

Theo pense que Claude dit la vérité à propos de ce qu'il a vu à Yorkville. Il croit aussi que son imagination a pu lui jouer des tours. Il décrit Claude comme une personne fiable et stable, mais légèrement superstitieux. Après avoir vu l'étrange individu ramper hors d'un égout sur 81e rue est, Claude a consulté un conjurateur pour lui demander conseil. Celui-ci, de l'avis de Theo, n'a fait qu'empirer les choses. Les croyances superstitieuses de Claude ont transformé ses rêves en cauchemars emplis de monstres et de sorciers.

- Si on le questionne sur les rêves de Claude, Theo dit qu'il ne prêtait pas attention à ces fariboles
- Si on le questionne sur le conjurateur, Theo ricane. Il donne son adresse, mais prétend ne pas en savoir plus, si ce n'est que l'homme est un arnaqueur qui profite des espoirs et des peurs de la communauté
- Si on le questionne sur la note de Claude, Theo ne l'a pas, mais dit aux investigateurs qu'elle expliquait qu'il partait pour la Californie où il n'y a pas de monstres

Byron Fisher, Conjurateur

130e rue ouest, N° 13

À cette adresse porte-malheur vit l'un des piliers spirituels de la communauté. Caché derrière le granit froid de cette maison à deux étages est un homme parfois qualifié d'homme médecine ou de hungan, bien qu'il ne soit ni l'un ni l'autre. Si quelques conjurateurs sont des fraudes et des arnaqueurs, la plupart sont sincères ; c'est le cas de Byron. Sa popularité est une indication de son authenticité. Il y a habituellement deux ou trois personnes dans le couloir menant à son bureau et domicile du premier étage. Quand les investigateurs arrivent à l'adresse, ils voient une petite enseigne accrochée à côté de l'entrée de l'étage, indiquant « Dr Byron Fisher, Psychique ». Une autre pend à côté de l'entrée du rez-de-chaussée, où l'on peut lire « Adam Seymor, pompes funèbres ».

À moins que les investigateurs n'arrivent à convaincre les clients déjà présents qu'ils ont une affaire urgente, ils devront attendre un quart d'heure par personne devant eux. Ce nombre est déterminé par le gardien.

Dans le couloir en haut de l'escalier, il y a plusieurs chaises en bois, à la façon d'une salle d'attente. Si les investigateurs patientent, ils voient le conjurateur raccompagner un client dans le couloir et inviter le suivant. À moins d'être vraiment impressionné, le conjurateur ne les fait pas passer avant.

En raison des voyages et de l'éducation de Byron, les règles optionnelles pour la méfiance interraciale ne s'appliquent pas (cf. *La Renaissance de Harlem et la question raciale*, page 15). Quand ils sont invités dans le bureau du Dr Fisher, les investigateurs découvrent le salon de son appartement. De lourds rideaux verts occultent les fenêtres ; la pièce est éclairée par une unique lampe à l'abat-jour vert. Byron propose aux investigateurs un divan ou deux chaises au rembourrage fin devant son bureau. Le conjurateur est confortablement installé dans une chaise derrière son bureau, à moitié dans l'obscurité. Ce n'est que lorsqu'il se penche dans la lumière s'étalant sur son bureau que l'on peut le voir. Sur les murs, d'élégants cadres en bois parent ses

Témoignage du conjurateur

Je crois de tout mon cœur à la stupéfiante histoire de M. Porter. Je le connais depuis deux ans ; j'ai été son docteur, ou peu s'en faut, et il n'est pas sujet aux délires. Bien sûr, ce n'est pas une preuve suffisante, mais cela ajoute à sa crédibilité. Il était si perturbé par sa vision que j'ai préféré user d'hypnose. J'espérais que cette approche déterminerait si son histoire était vraie ou fausse. Sous hypnose, la créature de M. Porter ne s'est pas effilochée comme un simple produit de son imagination. Au contraire, sa description s'en est faite plus vivace, plus détaillée. Le plus frappant était sa relation de sa respiration, de ses halètements sourds et inattendus, des manifestations physiques qui ne sont pas courantes dans les hallucinations. Il a également décrit le déplacement de la créature, disant qu'il a regardé pendant plusieurs minutes la chose hideuse crapahutant et clopinant sur York Avenue avant de ramper dans une autre entrée de l'égout.

La révulsion de M. Porter s'est muée en pitié après avoir vu le pauvre diable. Ceci, à mon sens, est également inaccoutumé pour une hallucination. C'est l'émotion qui génère l'imagination ; de ce fait, l'émotion ne peut pas changer pendant la durée de l'état second, puisque sans l'émotion qui l'inspire, il n'y a pas de délire. En d'autres termes, je pense que les gens hallucinent lorsque la chimie du cerveau provoque une éruption inattendue d'émotions, comme la peur, la colère ou le contentement. Cette sensation imprévue mais extrêmement puissante les fait fabriquer une cause pour l'effet qu'ils ressentent. Quelque chose de proche d'un rêve éveillé pourrait-on dire. Parce qu'un engrenage métaphorique dans leur cerveau se grippe, ils vivent une émotion forte. Immédiatement, ils recherchent la cause de cette émotion et leur imagination en fournit aussitôt une d'après sa collection de mémoires. Mais, alors, l'émotion ne change pas soudainement, passant de la terreur à la pitié, comme dans le cas de M. Porter. Non, je pense que M. Porter a vécu quelque chose de tout autre qu'une hallucination. Quelque chose de bien plus réel.

Document de la Demi-lune N° 9



divers diplômes d'Oxford, à côté de fétiches tribaux africains, régulièrement séparés par des bibliothèques. Si les investigateurs prennent trop de temps à admirer le décor ou à lire ses titres, Byron leur rappelle que son emploi du temps est chargé.
Quand on l'interroge sur Claude, Byron s'installe dans les ténèbres et raconte son histoire. Lisez le *Document de la Demi-lune N° 9*.

Après son explication, Byron répond aux questions, quand c'est en son pouvoir. Il est poli, mais bref. Puisque Claude était l'un de ses clients, Byron s'intéresse à l'affaire. Avant d'être certain de savoir pour qui travaillent les investigateurs, il hésite à fournir trop d'informations. Les investigateurs peuvent percevoir cette réticence avec un test de Psychologie. S'ils sont francs, Byron sera plus disposé à leur donner des informations utiles. Si les investigateurs restent discrets, Byron l'est lui aussi. Voici ses réponses :

- Byron pense que quelque chose est arrivé à Claude, et que la note trouvée chez lui expliquant sa disparition est un subterfuge. Cette opinion se fonde sur l'instinct et son expérience avec Claude, et rien de plus. Il a parlé avec Theo et visité l'appartement de Claude. Tout semble en place, ce qui ne convint pas le conjurateur.
- Si on le questionne sur la secte de la Demi-lune, Byron feint l'ignorance. Si les investigateurs tentent de détecter le mensonge, ils doivent réussir un test de Psychologie. Un succès perce le masque de Byron. Si les investigateurs l'accusent de mentir, il nie, prétendant que leur accusation est sans fondement. (Si les investigateurs obtiennent la confiance de Byron, alors utilisez la réponse *En toute confidence* plutôt que celle-ci.)
- Byron ne sait pas grand-chose sur Mogens, si ce n'est que c'est un personnage puissant de la société et de l'économie new-yorkaise. Il a entendu parler d'Eugene Vander Klei. Le scientifique est connu comme étant à la tête du Mogens Institute for Advanced Studies.

Les philosophies naturelles et contre naturelles révélées

...éminemment impossible. Néanmoins, les personnes moins bien éduquées soutiennent que ces choses sont non seulement possibles, mais inévitables. M – prétend avoir eu un certain succès dans les croisements contrôlés. Il épouse les philosophies de Darwin et d'autres du même genre, fondant son travail sur les leurs. Quand on lui demande de rendre des comptes, de produire des preuves de ce qu'il avance, il ricane, n'offrant rien de plus que sa parole. Un tel refus ne fait que renforcer l'argument contre la théorie grotesque de la sélection naturelle. De plus, les affirmations de M – sont encore affaiblies par les allégations de ses anciens collègues disant que l'expérimentateur s'intéresse à l'occulte, mélangeant science et magie, et qu'il ne peut pas, et ne pourra jamais, fournir de preuves, parce que ces expériences sont conduites par les membres d'une société secrète dont les identités ne peuvent être révélées. Cette organisation clandestine n'est connue des anciens, et lointains, associés de M – que comme la société de la Demi-lune.

Document de la Demi-lune N° 10

Byron Fisher, conjurateur

Né en Amérique, Byron Fisher a fait ses études à l'université d'Oxford en Angleterre, où il a acquis de nombreux talents. Plutôt que de se concentrer sur un seul domaine, il a consacré sa vie à apprendre et à aider les autres. Harlem semblait être le meilleur endroit où commencer à aider. En 1921, il a donc ouvert un bureau de Psychique, bien qu'il n'ait aucune faculté psychique. Jouant sur le folklore afro-américain, il se sert de mysticisme, de psychologie et parfois d'infusions pour aider ses clients. C'est leur croyance dans ce qu'il représente qui améliore leur état, résout leurs problèmes ou chasse leurs peurs. Toutefois, il a aussi étudié les arcanes et connaît un certain nombre de sorts. Sa quête de connaissance l'a poussé à emprunter des chemins peu fréquentés, lui montrant un monde étrange, que ses professeurs d'Oxford n'ont jamais mentionné.

En toute confidence (réponses utilisées si Byron fait confiance aux investigateurs)

- Si on l'interroge sur la secte de la Demi-lune, Byron montre aux investigateurs un extrait en lambeau de *Natural and Unnatural Philosophies Revealed (Document de la Demi-lune N° 10)*. Il poursuit en exprimant sa conviction que la secte existe toujours, bien qu'il n'ait pas grande preuve, autre que quelques témoignages de cuisiniers, de domestiques ou de chauffeurs inquiets, rapportant des événements étranges.
- Enthousiaste à l'idée d'en apprendre plus, Byron se propose d'aider les investigateurs. Il peut servir de guide à ceux qui ne connaissent pas bien New-York, et il a de nombreux contacts. Cependant, Byron ne parlera pas de ses capacités ésotériques. Il ne recourt à la magie qu'en cas d'extrême urgence.
- Byron pense que quelque chose est arrivé à Claude, et que la note trouvée chez lui expliquant sa disparition est un subterfuge. Cette opinion se fonde sur l'instinct et son expérience avec Claude, et rien de plus. Il a parlé avec Theo et visité l'appartement de Claude. Tout semble en place, ce qui ne convint pas le conjurateur.

Grand Central District

New York Central Library

5e av. et 42e rue, N° 476

Une recherche rapide dans la bibliothèque déniche quelques textes sur la secte de la Demi-lune. Il y a aussi quelques articles sur Ambrose Mogens. Mogens emploie son influence à empêcher la publication d'histoires le concernant. Les nombreux membres de la Demi-lune placés dans les divers journaux et magazines de la ville l'aident dans ces efforts.

Se renseigner sur Mogens et la secte de la Demi-lune

- En faisant des recherches sur la secte de la Demi-lune, on trouve *Witches, Magic and the Unnatural*. Cet ouvrage décrit plusieurs sectes de sorcières d'Europe et d'Amérique, fournissant des détails sur leurs origines et



Byron Fisher, conjurateur, 49 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences humaines : anthropologie	20 %
Sciences humaines :	
- archéologie	24 %
- chimie	30 %
Sciences formelles :	
- astronomie	20 %
- histoire	53 %
Négociation	28 %
Mythe de Cthulhu	6 %
Crédit	40 %
Imposture	31 %
Folklore	55 %
Se Cacher	30 %
Hypnose	28 %
Bibliothèque	60 %
Écouter	33 %
Littérature	54 %
Médecine	45 %
Sciences de la vie :	
- biologie	44 %
- histoire naturelle	40 %
- pharmacologie	50 %
Sciences occultes	62 %
Persuasion	44 %
Philosophie	70 %
Psychanalyse	42 %
Psychologie	62 %
Religion	53 %
Trouver Objet Caché	35 %
Savoir urbain : New York	66 %

Langues

Arabe	40 %
Allemand	49 %
Latin	32 %
Swahili	51 %

Combat

Revolver cal.32 24 % dég. 1d8

Sorts

Prédiction, Bénir la Lame, Soigner

BLACK HARLEM

New York

Extrait de Tenants of Darkness

...un infâme blasphème envers ceux qui sont Droits. Les vœux prononcés par ceux de la cabale sont des hérésies mortelles, des serments maléfiques, des promesses de servir éternellement et de condamner leurs progénitures au même destin abominable. Ces sombres servants rejettent la Vraie sagesse, la replaçant par la superstition et l'idolâtrie. Ils lancent les vils principes de la science sur le monde, ravageant les fidèles avec zèle et exaltation.

Document de la Demi-lune N° 11

leurs pratiques. Il identifie la Demi-lune comme une secte du Nouveau Monde et ses membres comme des pratiquants de la magie noire, dont l'emblème est une demi-lune. Il cite la nuit du premier quart de lune (demi-lune) comme étant le moment choisi pour les réunions. ***Witches, Magic and the Unnatural***: anglais, par Edward Steffen, 1762; Complexité : 30 % ; Durée : jours ; SAN : 0; Occultisme : 2 ; une semaine pour l'étudier et le comprendre; aucun sort.

- Un autre texte contenant des informations sur la secte est *Tenants of Darkness*. Ce livre dans les rayonnages publics est une réimpression du texte original de 1695. Certains passages ont été coupés lors de la réimpression, ainsi que les sorts. Le gardien peut montrer le *document de la Demi-lune N° 11* quand les investigateurs trouvent cet ouvrage. Il évoque les machinations de la secte de la Demi-lune, les associant à la science. ***Tenants of Darkness***: anglais, anonyme, 1843 (réimpression) ; Complexité: 50 %; Durée: jours; SAN: 0; Occultisme: 5; une semaine pour l'étudier et le comprendre; aucun sort.
- De la collection limitée d'articles sur l'Ambrose Mogens contemporain, les investigateurs rassemblent les informations du *document de la Demi-lune N° 12*
- En dehors de l'annonce de la nomination d'Eugene Vander Klei au poste de directeur de recherche du Mogens Institute for Advanced Studies, on ne trouve pas grand-chose sur le scientifique.
- Une recherche réussie sur Leland Powell donne peu d'informations utiles, mis à part un article du 27 mai relatant sa mort. Le millionnaire serait mort dans un accident de yacht près de Throg's Neck. Une explosion inexpliquée a incendié le bateau alors qu'il était en mer. Personne n'a survécu, et aucun corps n'a pu être retrouvé.

City Hall District

Hall des Archives

Chambers St. et Centre St.

Le nombre ahurissant de pièces et leur rangement sans ordre apparent rendent les recherches particulièrement longues et désagréables. Si les investigateurs cherchent des certificats de naissance, ils en trouvent remontant les décennies jusqu'à la Révolution américaine. Par contre, ils ne trouvent aucun certificat de décès. Si on pose la question à un employé, il explique que par le passé, de nombreuses familles ne déclaraient pas les décès, ce qui fait qu'il n'y avait pas de certificat.

Les investigateurs ne trouveront pas grand-chose pour les aider au Hall des Archives, à l'exception d'un titre de propriété dans le Queens acheté par Ambrose Mogens en 1877. Naturellement, on suppose qu'il s'agit d'un ancêtre Mogens.

Apparition de la Demi-lune

Plus les investigateurs posent de questions à propos de Sydney Silver et Mogens et la Demi-lune, plus ils risquent d'attirer l'attention de la secte. Une fois que les investigateurs ont appris l'existence du culte et le lien possible avec Mogens, le gardien devrait commencer à faire apparaître des adorateurs. Étant prudents, les membres de la secte surveillent les investigateurs, les filant d'un endroit à l'autre. Faites faire des tests de Vigilance aux investigateurs pour remarquer ou prévenir cette suspicion; le gardien peut lancer les dés. Si les investigateurs sont en voiture ou en taxi, le gardien peut utiliser les règles optionnelles *Suivez cette voiture!* de la page 18. Une fois repérés, les adorateurs disparaissent un moment ou tentent d'éliminer les investigateurs s'ils sont trop près de la vérité.

La Demi-lune se lève

Avant de passer à cette partie de l'aventure, les investigateurs devraient connaître l'existence de la secte de la Demi-lune et ses rituels et suspecter Ambrose Mogens d'en être un membre, voire le meneur. Ils devraient également savoir quand est prévue la prochaine réunion, leur donnant une pression pour agir au plus vite. S'ils n'ont pas réuni ces faits essentiels, le gardien peut se servir de Byron Fisher pour compléter les pièces manquantes. Arrivé ici, il devrait être clair pour les investi-

Une brève biographie d'Ambrose Mogens

Né en 1885, Ambrose Mogens a hérité la fortune de son père à un jeune âge. Ambitieux, Mogens a travaillé dur pour étendre le patrimoine de son père, créant un empire industriel ayant peu de rivaux dans le monde. Ne se contentant pas d'amasser une fortune, Mogens est un philanthrope convaincu. Citant Charles Dickens, Mogens déclare « l'humanité est mes affaires ». Vivant par ce principe, Mogens a fondé le Mogens Institute for Advanced Studies à New York. Le principe directeur de cette impressionnante institution est d'améliorer la vie et la longévité de la race humaine.

Mogens ne cherche pas la publicité. Il refuse les entrevues et décline la plupart des sollicitations d'apparitions publiques. Cette timidité ne l'a pas empêché de gagner la faveur de la haute société new-yorkaise. À chaque gala ou fête mondaine, le nom de Mogens est souvent en haut de la liste.

Document de la Demi-lune N° 12

Les Adorateurs

Caractéristiques

Adorateur	1	2	3
CON	13	14	13
DEX	11	10	12
FOR	14	12	12
INT	10	11	10
POU	11	10	09

Valeurs dérivées

Adorateur	1	2	3
Impact	+ 1d4	+ 1d4	+ 1d4
Points de Vie	13	14	13

Compétences

Athlétisme	45 %
Conduite	39 %
Baratin	29 %
Se cacher	40 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet Caché	36 %
Savoir citadin : New York	60 %

Combat

Bagarre	55 %	dég. 1d4 + Impact
Arts martiaux	45 %	dég. spécial
Matraque	57 %	dég. 1d8 + Impact

gateurs que le moyen le plus rapide pour obtenir des informations sur Mogens et son lien avec la secte de la Demi-lune est de s'introduire dans sa demeure. Un test d'Intuition souffle cette action si les investigateurs ne sont pas encore arrivés à cette conclusion.

Propriété Mogens, Queens

Sur un terrain privé de vingt hectares se trouvent un bassin artificiel de quatre hectares et le manoir démesuré érigé par Ambrose Mogens en 1877. De style gothique anglais très marqué, la résidence à deux étages est entourée d'un mur de pierre de deux mètres de haut. L'allée principale est gardée par une grille en fer forgé, toujours verrouillée.

À l'heure dite chaque mois, les adorateurs se rassemblent ici pour participer aux rituels de la Demi-lune. Vu de l'extérieur, ce n'est rien de plus qu'une fête entre les amis proches et les employés de Mogens. Seul le cérémonial sombre sort de l'ordinaire. Les hommes doivent porter des smokings noirs sans aucune pièce blanche, tandis que les femmes portent des robes du soir noires. Un test combiné de Trouver Objet Caché et d'Intuition permet à un observateur de le remarquer. La réunion a lieu dans la grande salle de bal. C'est là que sont accomplies les cérémonies au nom de l'Homme Noir. Les initiés s'échangent leur sang, scellant pour toujours leur destin et celui de leurs descendants. Des vœux sont prononcés et des secrets révélés. Au moins une fois par an, les membres les plus importants pratiquent un sacrifice humain.

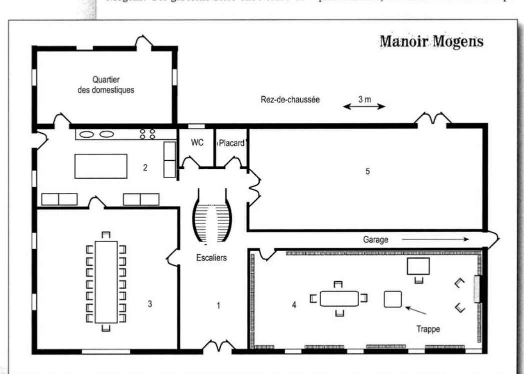
Sécurité

Trois gardes armés, chacun accompagné d'un chien, patrouillent en permanence la propriété Mogens. Ces gardiens zélés ont l'ordre de Mogens de retenir les intrus pour être interrogés. Craignant sa colère, ils suivent ses ordres aussi fidèlement que possible. Ils n'utilisent une force létale que si les investigateurs ne leur laissent pas d'autre recours. Les gardes font un tour toutes les quarante-cinq minutes, chacun dans une zone différente. Ils ne sont jamais ensembles à moins d'un appel à l'aide.

Des domestiques et des employés, qui sont tous des adorateurs, sont toujours présents dans le domaine. Escalader le mur et marcher jusqu'au manoir n'est pas faisable durant la journée. Cependant, sous le couvert de la nuit, les investigateurs ont de meilleures chances. Si les investigateurs surveillent la propriété, ils apprennent rapidement les rythmes de la sécurité et du personnel. Deux nuits devraient suffire pour vérifier la régularité des motifs, quoique les investigateurs n'aient pas de temps à perdre. S'ils prennent le temps d'observer le manoir, ils constatent que Mogens n'y revient pas chaque soir. Il y 30 % de chances que Mogens apparaissent chaque nuit, généralement après minuit.

Manoir Mogens

À supposer que les investigateurs ne choisissent pas la nuit du 6 juin pour se glisser dans le manoir, ils ne devraient pas avoir de mauvaise surprise. Le meilleur point d'entrée est la bibliothèque. Elle est isolée du reste de la maison et assez éloignée du quartier des domestiques pour étouffer les bruits imprévus. Quel que soit l'endroit, les investigateurs devront entrer par une fenêtre ou une porte. Les premières ont un simple loquet, facile à crocheter; un test de Métier: serrurerie avec un bonus de +20 % suffit. Les secondes sont plus délicates, nécessitant une réussite spé-





La bibliothèque privée d'Ambrose Mogens

ciale en Métier: serrurerie. Une fois à l'intérieur, les épais rideaux de la plupart des pièces peuvent être fermés pour dissimuler la lumière des lampes torches. Toutes les portes de la maison ont FOR 25 et les fenêtres FOR 10, à moins que le contraire ne soit précisé.

Rez-de-chaussée

1. **Entrée.** À gauche de la porte principale sont alignés les fauteuils et les divans où s'installent les visiteurs avant d'être reçu ou en attendant leur chauffeur. Un grand chandelier de bronze est suspendu au plafond. De cette pièce, on voit le balcon du premier étage, aux rampes de noyer. En face de l'entrée, comme des bras ouverts, deux escaliers circulaires mènent à l'alcôve en forme de demi-lune.
2. **Cuisine.** La cuisine est pleine de fours, de poêles, de tables et de buffets. Les surfaces carrelées des comptoirs sont d'un blanc brillant et d'une propreté impeccable. Le personnel passe la matinée, le midi et la soirée ici. Quand ils ne préparent pas un repas pour Mogens et ses invités, ils le font pour les employés du domaine.
3. **Salle à manger.** Une table en chêne rectangulaire de six mètres de long occupe le centre de la pièce, entourée de chaises. La large fenêtre à l'arrière est drapée d'un rideau blanc allant du plafond au plancher, faisant que la pièce ressemble plus à un cercueil ouvert qu'à une salle à manger.
4. **Bibliothèque.** Comme l'entrée, cette salle prend deux étages. Les rayonnages sont parés de volumes de toutes les couleurs. Un rail de bronze auquel est attaché une échelle à roulettes permet d'atteindre les hauteurs. À intervalles réguliers, les rayons sont interrompus par des fenêtres rectangulaires, bordés de rideaux bleu foncé. Quatre chaises aux dos hauts, au rembourrage épais et au motif floral rouge sang se font face au centre de la pièce, sur un tapis oriental. Une large cheminée occupe le centre du mur droit. Près de là se trouvent un petit bureau et une chaise en noyer; sur sa surface polie sont étalés des papiers et des classeurs.
5. **Salle de bal.** De grandes portes en bois donnent sur cette salle. Elles sont verrouillées et nécessitent un test de Métier: serrurerie pour entrer. La salle est vaste, faisant deux étages de haut; ses murs sont lambrissés et décorés de tapisseries françaises et allemandes. Comme les autres pièces du manoir, les hautes fenêtres sont occultées par des rideaux noirs capables d'arrêter même le plus déterminé des voyeurs de jeter un œil dans la pièce. À l'extrémité nord se tiennent des portes-fenêtres menant dans le jardin. Elles sont verrouillées.

Bureau

- Dans un classeur vert foncé est glissé un rapport intitulé Analyse Mutagène. Écrit par Eugene Vander Klei, il détaille les progrès des expérimentations humaines (*document de la Demi-lune N° 13*).
- Parmi les papiers plus banals traitant des affaires quotidiennes se trouve une lettre d'Albert Day.
- Dans le tiroir supérieur du bureau, qui est fermé à clef, sont rangés deux carnets aux reliures de cuir. Un test de Métier: serrurerie force le tiroir de FOR 15. L'un des journaux est jauni et vieux. La couverture intérieure porte le nom manuscrit d'Ambrose Mogens, 1869-1873. L'autre contient également le nom de Mogens, mais la date est 1923. Un test de Bibliothèque mène toute personne lisant le journal de 1923 aux entrées des 27 et 30 mai 1923. Donnez le *document de la Demi-lune N° 15* aux joueurs.

Après avoir lu ces entrées, les investigateurs parcourant l'autre journal ont une chance de tomber sur une note liée en 1869. Un test de Bibliothèque la localise. Si les investigateurs ne la trouvent pas, la dernière personne à tenir le journal peut faire un test de Vigilance. Cela indique que, d'un coup d'œil accidentel, il remarque le nom de Powell tout en feuilletant le journal. L'entrée apprend que Cornelius Powell a publiquement insulté Ambrose Mogens.

Étagères

- Un grand tableau représentant Ambrose Mogens est accroché devant le bureau. Il

Les Gardes & leurs chiens

Caractéristiques

Garde	1	2	3
CON	12	11	13
DEX	11	12	10
FOR	12	11	15
INT	09	10	12
POU	09	10	10

Valeurs dérivées

Garde	1	2	3
Impact	+ 1d4	0	+ 1d4
Points de Vie	13	11	13

Compétences

Athlétisme 30 %
Trouver Objet Caché 40 %

Combat

Revolver cal.38 35 % dég. 1d10

Caractéristiques

Chiens	1, 2 et 3
CON	10
DEX	12
FOR	08
TAI	05
POU	06

Valeurs dérivées

Chiens	1, 2 et 3
Impact	-1d4
Points de Vie	8

Compétences

Écouter 80 %
Sentir Quelque Chose d'Intéressant 90 %

Combat

Morsure 30 % dég. 1d6

est debout, avec une main sur le pommeau de sa cane et l'autre pliée sur l'abdomen. Sur sa main droite, une chevalière porte l'insigne de la Demi-lune. Un test de Connaissance permet de remarquer la ressemblance frappante entre le portrait avec les photographies de Mogens. Le style de la peinture à l'huile et la tenue de Mogens donnent à l'œuvre un aspect ancien. Un test de Pratique artistique : peinture permet d'identifier la période (XIXe siècle) et l'artiste (Thomas Waterman Cook). Derrière le tableau est caché un coffre-fort contenant le reste des journaux de Mogens. La serrure de bonne qualité rend son ouverture difficile. Une réussite spéciale en Métier : serrurerie est nécessaire pour y parvenir. En cas de succès, les investigateurs trouvent 40 journaux. Ils couvrent les siècles de vie de Mogens, à raison d'environ cinq ans chacun. Le plus ancien est daté de 1701, le plus récent de 1920 (sans compter ceux du tiroir).

- Mogens utilise un système de catalogage complexe pour sa bibliothèque. Seul un véritable dément peut la comprendre et en apprécier la beauté. Cela représente un réel obstacle pour les investigateurs espérant feuilleter les ouvrages obscurs qu'ils peuvent penser que Mogens détient. Chaque réussite spéciale de Trouver Objet Caché permet de dénicher un seul livre. Si les investigateurs travaillent en paire, une réussite normale est suffisante, mais un seul investigateur peut le faire. Plus de deux investigateurs travaillant ensemble ne donnent pas de meilleurs résultats. Les investigateurs peuvent chercher indépendamment ou en paire. Le gardien peut ajouter des ouvrages supplémentaires à la collection de Mogens ou modifier ceux indiqués. La peur de perdre des livres si précieux retient Mogens de placer toute sa collection au même endroit. Les volumes suivants sont rangés dans la bibliothèque :
  - ***Les manuscrits Pnakotiques*** : anglais, auteur inconnu, 15e siècle ; Complexité : 90% ; Durée : mois ou 90 heures pour le parcourir ; Mythe : 10 ; SAN : 1 ; sorts Contacter un Ailé (Chose Très Ancienne)
  - ***Unaussprechlichen Kulten*** : anglais, traduction de Bridewell, 1845 ; Complexité : 70% ; Durée : semaines ou 96 heures pour le parcourir ; Mythe : 15 ; SAN : 1 ; sorts déterminés par le gardien.
  - ***Tenants of Darkness*** : anglais, anonyme, 1843 (réimpression) ; Complexité : 50 % ; Durée : Jours ; SAN : 0 ; Occultisme : 5 ; une semaine pour l'étudier et le comprendre ; aucun sort.

Préparé par : Eugene Vander Klei
Date : 1er juin 1923
Sujet : altération du sérum M12

Le succès limité du sérum M12 nous a fourni de nouvelles théories sur l'approche mutagène. Chez les sérums antérieurs au M12, le délai avant la détérioration cellulaire était faible. Dans certains cas, elle apparaissait en moins de 5 heures. Ceci, combiné aux mutations débilitantes aussi importantes qu'imprévisibles, rendait les expérimentations presque impraticables. Les progrès de ces sérums ont donné le M12. Bien qu'hautement instable, les mutations provoquées par ce mutagène ne sont pas aussi extrêmes que celles des formules précédentes et la détérioration cellulaire intervient bien plus tard.
À partir du succès du M12, j'ai pratiqué des modifications au sérum qui peut manifester des mutations physiologiques contrôlables. Les formations musculaires et la perception sensorielle considérablement augmentées du sujet K091L nous éclairent sur les produits chimiques clés de la transformation. Cependant, M12 persiste à dégénérer le cerveau, le système respiratoire et à refréner le développement du cœur et des poumons, tout en intensifiant les agressions émotionnelles (la cause de la fuite imprévue du sujet d'étude). Le sérum modifié, M12A, sera prêt à être testé le 6 juin.

Document de la Demi-lune N° 13

Extrait du journal de Mogens de 1923

27 mai. enfin satisfait. Les années d'attente ont rendu ma vengeance que plus plaisante. Eugene m'assure que le procédé s'accompagne d'une douleur insupportable, et que les facultés cognitives de Leland sont restées intactes assez longtemps pour qu'il comprenne ce que je lui ai dit. Je suis certain d'avoir reconnu la colère brûlant dans ses yeux. Mon seul regret est que son père ne soit plus vivant. J'aurai préféré lui infliger ma vengeance, plutôt que d'attendre un demi-siècle et me contenter de son fils.
30 mai. Leland a été capturé aujourd'hui. C'était peut-être une erreur d'avoir demandé à ce qu'on me le livre. J'avais des doutes initialement. Je n'aime pas prendre de tels risques, mais le besoin de le faire souffrir était le plus fort. Je me souviens bien de son père et je regrette de ne pas être responsable de sa mort inattendue, une mort qui m'a privé de ma satisfaction. Hélas, je devrais me contenter de Leland. Il lui reste si peu de jours que je ne voulais pas perdre un seul moment. Maintenant qu'il a ma complète attention, son agonie ne sera que plus douce.

Document de la Demi-lune N° 15

• Un investigateur réussissant un test de Trouver objet Caché tout en examinant la bibliothèque découvre une trappe cachée sous le tapis oriental. En poussant le rebord, elle s'ouvre en grand, révélant un escalier descendant en spirale.

Le rapport

Le rapport instruit les investigateurs sur les expérimentations humaines secrètes ayant lieu au Mogens Institute for Advanced Studies. À partir de ce moment, un test d'Intuition permet de faire le lien entre la créature aperçue par Claude Porter, l'institut et Mogens.

La lettre

Albert Day mentionne l'augmentation de la sécurité dans le labo Rouge pour éviter d'autres incidents comme celui du 28 mai. Cela renforce le lien entre la créature et l'institut. Il identifie également un laboratoire sous le Bâtiment de Recherche Médicale de l'institution Mogens et livre un moyen d'entrer dans les niveaux inférieurs. Un test d'Intuition indique qu'une cérémonie a lieu le 6 juin, ce qui est le jour où Eugene injecte le nouveau sérum.

Les soupçons quant à la longévité de Mogens seront probablement confirmés par les journaux. Le tableau renforce lui aussi cette idée. Le journal de 1923 identifie la créature comme Leland Powell, le fils de Cornelius Powell et explique que Leland s'est échappé en étant transféré à la propriété de Mogens. Le journal évoque la présence de Leland sur le domaine. Si les investigateurs ont des doutes, ils peuvent le confirmer avec un test d'Intuition.

Le journal de 1869 – 1873 mentionne une offense faite par Cornelius Powell (le père de Leland) lors d'un discours à la New York University. La remarque en aparté a enragé Mogens, provoquant sa revanche à long terme. Elle constitue en la transformation de Leland en une créature inhumaine et l'attention particulière de Mogens pour cette pauvre chose torturée.

La salle cachée

4A. Cave secrète. L'escalier de bois sous la trappe de la bibliothèque s'enfonce dans les ténèbres sous le manoir. Au fond, un couloir étroit aux murs cimentés s'arrête sur une porte verrouillée. Une lampe s'allumant en tirant une simple chaînette est suspendue au centre du couloir; pour l'instant, elle est éteinte. Un test de Métier: serrurerie permet d'ouvrir la porte.

4B. Salle cachée. Un relent immonde accueille tous ceux qui entrent dans cette salle. À l'intérieur de la pièce oblongue se trouvent un atelier en désordre, une boîte à outils rouillée, débordant de tournevis et de forêts, et une fragile chaise en bois Une paire de menottes ouvertes sont fixées sur le mur sud. En les inspectant de près, on peut y voir des traces de sang séché.

Dans le mur nord, à l'opposé des chaînes, se trouve une porte en acier. Une petite porte glissante percée à sa base sert à passer les repas de l'occupant de l'autre côté. Elle est normalement fermée par un loquet. La grande porte est verrouillée et peut être ouverte par un test de Métier: serrurier. En l'inspectant, on découvre facilement son point faible: les gongs sont rouillés et mal scellés.

On peut faire un test d'Écouter dans la salle pour entendre le faible gargouillement venant de derrière la porte. Aucun test n'est nécessaire si l'on pose l'oreille contre la porte. Une odeur fétide émane du mince écart entre l'acier et la pierre.

• Ce qui était auparavant Leland Powell est enfermé dans cette cellule. C'est la créature aperçue par Claude Porter. Les investigateurs qui n'ont pas encore déduit l'identité de la créature auront besoin d'aide. Ceux qui ont parcouru les journaux dans le bureau ont une chance d'identifier la créature en la voyant. Un test réussi de Connaissance amène à cette conclusion. Entendre la pauvre chose donne droit à un test de Connaissance pour l'associer à la description donnée par Byron Fisher.

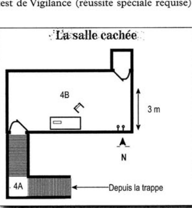
Les investigateurs qui ouvrent la porte sont assaillis par un courant d'air nauséabond. Un test d'Endurance raté a pour conséquence nausée et vomissement jusqu'à ce qu'un test soit réussi. Les investigateurs font un test toutes les minutes, ou selon une période déterminée par le gardien. La lumière tamisée de la salle n'éclaire pas la cellule ténébreuse. Les investigateurs doivent se servir d'une lampe torche pour voir à l'intérieur. Quiconque n'est pas nauséeux et ne regarde pas à travers la porte coulissante a une chance de remarquer que le gargouillement s'est arrêté quand la petite porte a été ouverte. Pour éviter d'attirer l'attention sur le silence soudain, le gardien devrait demander un test d'Écouter. En cas de succès, on remarque l'absence de bruit, mais cette observation doit être révélée dans l'ordre de DEX. Un investigateur assez près de la porte est assez près pour être attrapé. La petite taille de la porte et la pénombre obligent l'investigateur à faire un test de Vigilance (réussite spéciale requise).

De: Albert Day, chef de la sécurité
Date: 1er juin 1923
Sujet: sécurité du laboratoire Rouge

L'incident du 28 mai 1923 indique clairement que les mesures de sécurité doivent être renforcées au laboratoire Rouge. Même si la cause de l'évasion du sujet a été identifiée comme liée aux procédures, je pense que des mesures supplémentaires devraient être prises pour limiter l'accès aux niveaux inférieurs du Bâtiment de Recherche Médicale. Je reconnais que stationner des gardes à l'extérieur du générateur-ascenseur et de l'escalier, à la fois aux niveaux du dock et du sous-sol, poserait probablement des problèmes de confidentialité. Je propose donc de remplacer tout le personnel existant du dock non-participant par des participants entraînés. Cette action fournirait une meilleure sécurité générale, tout en renforçant le niveau actuel de sécurité, ce qui limiterait les incidents futurs.
Quant au 6 juin, les protocoles en place seront utilisés. À cause du personnel limité dans le laboratoire Rouge cette nuit, je pense que le nombre habituel de gardes devrait suffire. Une fois que les docteurs Vander Klei et Hallwell auront achevé l'expérience, ils partiront et le bâtiment sera verrouillé jusqu'à 3 heures du matin. Je prévois que personne ne reviendra de la cérémonie au domaine de Bayside avant 3 heures du matin.
Chef de la sécurité,

Albert Day

Document de la Demi-lune N° 14





La créature, humain muté, autrefois Leland Powell

Caractéristiques

CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	26	Puissance	99 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	4	Intuition	20 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2d6
Points de Vie	15

Compétences

Se Cacher	30 %
Athlétisme : saut	43 %

Combat

Morsure	40 %	dég. 1d4 + Impact
Griffes	50 %	dég. 1d6 + Impact

Perte de Santé Mentale
0/1d8

Après cinq minutes d'activité prolongée, la créature risque de s'effondrer. Si elle rate un test d'Endurance, elle meurt. Elle doit faire un test par minute d'activité extrême, y compris la course, le combat ou des actions similaires.

S'il réussit, il bondit hors de portée avant que la créature ne passe la main dans l'ouverture. S'il échoue, il est pris par surprise et ne peut pas réagir avant qu'il ne soit trop tard. La créature tente d'agripper l'investigateur, et ensuite de l'étrangler ou le blesser.

L'échec comme le succès rend la créature furieuse. Elle se met à baver et à haleter. Si elle n'a pas un investigateur dans ses griffes contre qui se défouler, la créature dirige sa colère contre la porte. Elle frappe encore et encore la porte de FOR 28 jusqu'à ce qu'elle cède (la FOR représente les gonds fragiles de la porte). Ensuite, elle fait un ravage dans le manoir tuant tous ceux qu'elle rencontre. C'est un moment idéal pour fuir.

La créature, humain muté, autrefois Leland Powell

Un puissant cocktail de mutagènes de toutes sortes a transformé Leland Powell en une monstruosité baveuse. Son traitement aux mains d'Ambrose Mogens n'a laissé qu'une idée dans son esprit diminué : la vengeance, ou du moins ce qu'il comprend encore de la vengeance. Sa peau malade et putride brille des toxines secrétées par son corps brûlant de fièvre, luttant pour rester en vie. Des zébrures et des masses de chair noueuses se soulèvent et tressaillent sur tout son corps. Des muscles aux proportions inhumaines déforment sa silhouette, lui donnant force et vitesse ; des poumons déformés et un cœur exténué lui interdisent toute activité prolongée, et finiront par causer sa mort.

Dans les profondeurs

Arrivés là, les investigateurs devraient se regrouper et décider d'un plan d'action. S'ils n'ont pas encore localisé Sydney Silver, ils sont contactés par Erasmus Driggs, qui leur dit de laisser tomber. Les exploits des investigateurs ont poussé Mogens à faire pression sur ses subordonnés et certains ont menacé Driggs, forçant l'éditeur à se désintéresser de son journaliste vedette et de l'affaire. Driggs paye sans problème ce qu'il doit aux investigateurs, mais se lave les mains de toute l'histoire. Sans preuves concrètes, peu de journaux à New York s'y intéresseront. Ils connaissent tous l'influence de Mogens et ne se hasarderont pas sans être sûrs d'eux. Néanmoins, cela ne doit pas empêcher les investigateurs de tenter d'arrêter les viles machinations de la secte de la Demi-lune le 6 juin. S'ils ont découvert la cave secrète du domaine de Bayside, il leur incombe d'empêcher que de telles horreurs se reproduisent. Si le gardien souhaite terminer l'histoire après la dernière scène de l'aventure, il peut laisser les investigateurs rassembler assez de preuves pour condamner Mogens, publiquement et légalement, mais de telles preuves ne se trouvent que dans le laboratoire Rouge.

Si le gardien souhaite conserver Mogens comme méchant récurrent, il devrait expliciter ce qui est en jeu. Dans une guerre publique, une guerre de médias et de politique, Ambrose Mogens a l'avantage. Mais dans une guerre privée, l'influence du meneur de la secte de la Demi-lune est limitée. Dans ce cas, les investigateurs peuvent se glisser dans les laboratoires secrets et récupérer les victimes intactes, peut-être détruire le matériel et l'équipement de recherche en chemin. Cela retardera le programme de recherche d'Eugene Vander Klei de plusieurs années. Ainsi, les investigateurs remporteront la première bataille de leur guerre contre la secte de la Demi-lune.

Mogens Institute for Advanced Studies, Yorkville

Les différents bâtiments de l'institut de recherche couvrent plusieurs blocs. La majorité des employés de ces bâtiments ne sont pas des membres de la secte de la Demi-lune. Seuls ceux impliqués dans les recherches secrètes, et quelques autres, sont des adorateurs.

Le laboratoire Rouge, ou laboratoire de recherche sur les humains, est situé dans le Bâtiment de Recherche Médicale (BRM). C'est le plus haut édifice de l'institution. Les étages supérieurs sont réservés pour les expé-


L'escalier menant à la salle secrète de Leland

rimentations secrètes sur les animaux, tous les étages inférieurs contenant des recherches publiques. Le laboratoire Rouge se trouve sous l'entrepôt du sous-sol. Le gardien peut le développer comme il le souhaite.

Entrée

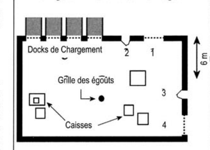
Le moyen le plus simple d'entrer dans le laboratoire souterrain est de passer par l'entrée des envois et réceptions, à l'arrière du bâtiment de 27 étages. Les quatre rampes partant de l'angle de la 81e rue est descendent vers l'entrepôt du sous-sol. Les véhicules livrant des fournitures et de l'équipement s'arrêtent contre un débarcadère. Durant la soirée, les quatre portes sont verrouillées. Une réussite spéciale en Métier : serrurier est nécessaire pour les ouvrir.

Les autres façons d'entrer comprennent les égouts, qui mènent dans l'entrepôt, ou se faire passer pour des employés. Le gardien peut ajouter d'autres restrictions si nécessaire, ajoutant des scènes au scénario.

Entrepôt d'envoi et de réception

Des caisses de fournitures de bureau ou de laboratoire remplissent ce vaste entrepôt. Le matériel est stocké dans les murs vert industriel en attendant d'être réclamés par le Département des Fournitures et Matériels. Plusieurs lampes aux larges réflecteurs métalliques sont toujours allumées, illuminant le sol de ciment selon des motifs circulaires. En plus des quatre portes du débarcadère, il y a deux ascenseurs et deux portes menant à des escaliers. Ils sont tous identifiés par des lettres peintes au pochoir.

1. **Ascenseur du BRM.** Ce monte-charge, situé sur le mur sud, sert à transporter le matériel vers les niveaux supérieurs. Il ne peut pas descendre plus bas que l'entrepôt. Avant d'utiliser l'ascenseur, la porte extérieure et une porte de sécurité intérieure doivent être fermées. La porte extérieure, attachée au puits, est en métal. La porte intérieure, en lattes de bois, ressemblant à une palissade, est attachée au monte-charge.
2. **Escalier du BRM.** La porte menant à cet escalier est déverrouillée durant la journée. L'escalier monte uniquement. Un test de Métier : serrurerie est nécessaire pour ouvrir la porte quand elle est verrouillée.
3. **Ascenseur du générateur.** Ce monte-charge sur le mur accède au laboratoire Rouge sous le bâtiment. L'ascenseur fonctionne comme l'autre, si ce n'est que la porte extérieure est verrouillée. Seuls certains adorateurs ont la clé. Le reste du personnel n'est pas censé l'utiliser ; ils sont prévenus que la salle du générateur est dangereuse pour qui n'a pas la formation adéquate. Le verrou peut être ouvert avec une réussite spéciale en Métier : serrurerie.
4. **Escalier du générateur.** Comme l'ascenseur du même nom, cet escalier est déguisé. Il descend vers le laboratoire Rouge. Comme pour l'ascenseur, la porte est verrouillée.



Laboratoire Rouge

Le laboratoire Rouge est enterré vingt-quatre mètres en dessous de l'entrepôt d'envoi et de réception. Il a le même aspect, si ce n'est que toutes les caisses portent l'indication « Salle du Générateur ». De plus, l'entrepôt n'a qu'un ascenseur (dit « du générateur »), cinq portes et une zone grillagée où l'on stocke les médicaments.

Si les investigateurs ont choisi la nuit du 6 juin pour infiltrer le laboratoire, peu d'adorateurs sont présents. Ils sont tous partis assister au rituel dans le manoir Mogens du Queens, ne laissant qu'Eugene Vander Klei, son assistant Clifford Hallwell et deux gardes. Eugene a l'intention de faire une injection à Claude Porter à minuit, l'heure prévue pour commencer l'expérience. Une fois terminé, lui et son assistant partiront, ne laissant que les gardes sur place. Durant cette période, les gardes attendent Eugene dans le bureau de la sécurité. Eugene et son assistant sont dans le laboratoire, préparant l'injection. Claude est sous sédatifs, dans le labo de confinement.

5. **Ascenseur du générateur.** Cf. 3.
6. **Escalier du générateur.** Cf. 4.

7. **Zone des cellules.** La porte de cette zone est barrée d'une rayure rouge. Pour les chercheurs, cette couleur est un rappel du danger. Il n'y a pas de vitre dans la porte. Sa surface est rayée et écaillée. Un test de Sciences de la vie : zoologie (ou une réussite spéciale en Connaissance) indique que des griffes ont pu faire ces traces. Une réussite spéciale en Métier : serrurerie est nécessaire pour ouvrir la porte. On n'entend aucun bruit derrière la porte.

   Il y a six cellules dans cette section du laboratoire, cinq d'entre elles étant verrouillées. La porte de la cellule 6 est ouverte. Chaque porte a une vitre étroite, assez large pour localiser son occupant, mais pas assez pour y passer la main. Une bande rouge est peinte sur chaque porte. Une réussite spéciale de Métier : serrurerie est nécessaire pour ouvrir la serrure. Les portes solides en acier ont FOR 45.

   Quoique cinq cellules soit verrouillées, la plupart sont vides. Ces petites pièces contiennent un lit et une seule lumière, qui s'allume depuis le couloir.

- La porte du couloir est ouverte.
- La lumière de la cellule 5 est allumée, et la porte est elle aussi ouverte. La pièce est prête pour le retour de Claude Porter, une fois qu'il aura reçu son injection.

Gardes de l'institution Mogens

Trois gardes patrouillent l'institut. Ils font le tour de chaque bâtiment toutes les heures, vérifiant les portes et les personnes louches.

Caractéristiques

Garde	1	2	3
CON	13	12	12
DEX	14	13	12
FOR	12	13	11
INT	10	09	12
POU	11	12	10

Valeurs dérivées

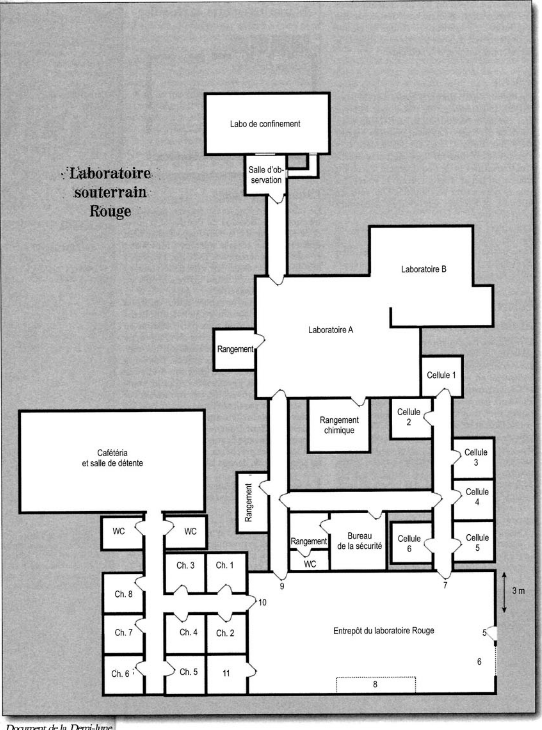
Garde	1	2	3
Impact	0	+ 1d4	0
Points de Vie	13	13	12

Compétences

Athlétisme	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

Revolver cal.38 35 % dég. 1d10



Document de la Demi-lune N° 16

- La cellule 3 a un occupant. Quand on s'approche, la cellule est dans le noir. L'interrupteur doit être actionné pour voir ce qui se trouve à l'intérieur. Un test réussi d'Écouter permet aux investigateurs d'entendre un son de gargouillis. Toute personne plaçant son oreille sur la porte l'entend automatiquement, mais cela provoque l'agitation de l'occupant de la cellule. Il se projette immédiatement contre la porte, envoyant l'investigateur rouler en arrière à moins qu'il ne réussisse un test d'Athlétisme. Un échec inflige 1d3 points de dégâts; un échec de 96-00 étourdit l'investigateur.
  À l'intérieur est enfermée une créature similaire à Leland Powell. Dans ce cas, l'expérience a été conduite sur un vagabond trouvé dans le Lower East Side.
  Après cinq minutes d'activité prolongée, la créature risque de s'effondrer. Si elle rate un test d'Endurance, elle meurt. Elle doit faire

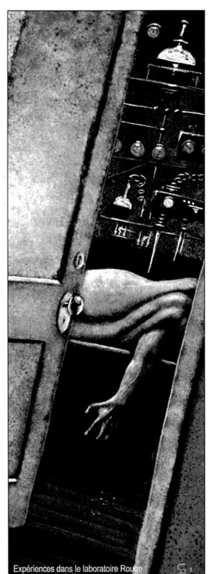
un test par minute d'activité extrême, y compris la course, le combat ou des actions similaires.

- Allumer la lumière perturbe également l'occupant de la cellule. Une fois en colère, il tente de défoncer la porte jusqu'à l'épuisement. Si le bruit de la créature est étouffé par la porte, ce n'est plus le cas des coups contre la porte. Un garde entend le son avec une réussite spéciale en Écouter. En l'entendant, l'un des deux gardes vient voir ce qui se passe.

8. **Réserve pharmaceutique.** Cette zone est entourée d'un grillage métallique de 4 mètres de haut, fermé aussi sur le dessus. Une porte cadenassée prohibe l'entrée. Protégées par la grille se trouvent des étagères de bouteilles et des boîtes en carton. Un test réussi de Sciences de la vie : pharmacologie est nécessaire pour reconnaître une pharmacie bien garnie, avec de nombreux médicaments rares. Des pinces permettent de pratiquer une ouverture dans le grillage. Une coupe-boulon peut sectionner le cadenas avec un test de FOR (Bonus de 20%) sur la table de résistance contre sa FOR 35. Un test de Métier : serrurerie fonctionne également.
Des centaines de médicaments et de produits chimiques sont entreposées là. Si les investigateurs réussissent un test de Sciences de la vie : pharmacologie ou de Sciences formelles : chimie, ils trouvent des objets allant de l'ordinaire au complètement inconnu (puisque Eugene Vander Klei en a inventé certains). Un test de Mythe de Cthulhu combiné à un test réussi de Sciences de la vie : pharmacologie indique que certains de ces objets sont de nature ésotérique. Détruire cette vaste réserve pharmaceutique pourrait handicaper le projet. Un test d'Intuition le révèle.

9. **Zone du laboratoire.** Une seule bande bleue est peinte sur cette porte sans vitre. La couleur bleue indique un danger réduit. Elle mène aux laboratoires. La porte paraît intacte et, comme les autres, elle est verrouillée. Une réussite spéciale Métier : serrurerie est nécessaire pour l'ouvrir. On n'entend aucun bruit provenant de l'autre côté.
La porte à l'extrémité nord du couloir est coincée ouverte, laissant une vue dégagée du laboratoire s'étendant derrière. Plusieurs paillasses sont couvertes de supports pleins de tubes contenant des liquides et des produits de toutes les couleurs. Il y a plusieurs grands récipients remplis à ras bord de liquides bouillonnants. Un capharnaüm de tuyaux en caoutchouc et de tubes en verre les relie dans une toile confuse. Ici et là, des machines bourdonnent et vibrent en poursuivant leurs tâches mystérieuses. Et sur tous les murs s'affichent des diagrammes ou des schémas. Un corps disséqué est étendu sur une table. Il souffre lui aussi de malformations grotesques ; comme la créature qu'est devenu Leland. Le voir requiert un test de Santé mentale.
Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer les boutons d'alarme sur presque chaque mur. Eugene et son assistant sont dans la partie B du laboratoire, préparant le sérum mutagène à verser dans une seringue d'une taille effrayante en soi. À 23 h 50, ils se rendront dans le labo de confinement pour terminer leur affreuse besogne à minuit. Eugène fait l'injection, pendant que Clifford attend dans la salle d'observation.
Si l'un d'entre eux remarque ou rencontre les investigateurs, ils activent l'alarme la plus proche. Clifford se battra jusqu'à la mort pour protéger le projet. Eugene préfère fuir, comprenant sa propre importance.

10. **Dortoir.** Continuant la logique des couleurs, cette porte sans vitre est barrée d'une bande verte, ce qui indique une absence de danger. Comme les autres, elle est verrouillée et silencieuse. Elle s'ouvre avec une réussite spéciale Métier : serrurerie. Cette zone accueille les chercheurs, leur offrant un appartement exigu à chacun, des douches et une cantine. Pendant la journée, un cuisinier prépare le petit-déjeuner, le dîner et le souper. Le reste du temps, les adorateurs doivent se débrouiller seuls. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant dans cette zone, quoique le gardien puisse la développer s'il est inspiré.


Expériences dans le laboratoire Rouge

Seconde créature

Caractéristiques

CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	25	Puissance	99 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	03	Intuition	15 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact + 2d6
Points de Vie 14

Compétences
Se Cacher 34 %
Athlétisme : saut 44 %

Combat
Morsure 40 % dég. 1d4 + Impact

Perte de Santé Mentale
0/1d8



Clifford Hallwell, assistant dévoué, 28 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact + 1d4
Points de Vie 11
Santé Mentale 60

Compétences
Sciences de la vie :
- biochimie 46 %
- biologie 40 %
- pharmacologie 56 %
Sciences formelles : chimie 45 %
Mythe de Cthulhu 4 %
Bibliothèque 49 %
Médecine 65 %
Sciences occultes 22 %

Langues
Latin 15 %

Gardes

Caractéristiques

Garde	1	2
CON	12	13
DEX	12	11
FOR	11	12
INT	10	09
POU	09	08

Valeurs dérivées

Garde	1	2
Impact	+ 1d4	+ 1d4
Points de Vie	13	13

Compétences

Athlétisme	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

Revolver cal.38	35 %	dég. 1d10

11. Bureau. Une vitre sur la porte dévoile l'intérieur du bureau. La seule lumière est celle qui traverse la porte depuis l'entrepôt. Elle est suffisante pour discerner un bureau en métal à la surface encombrée de papiers et trois fichiers. Un nom est gravé sur une plaque posée sur le bureau. Une réussite spéciale en Trouver Objet Caché permet de le lire de l'extérieur : Dr Vander Klei. On peut ouvrir la porte avec une réussite spéciale Métier : serrurerie.

- Sur le bureau d'Eugene sont entassés plusieurs rapports ordinaires traitant de l'inventaire et du personnel du laboratoire. L'insignifiance de ces documents apparaît rapidement à quiconque réussit un test de Connaissance ou d'une compétence appropriée.
- Dans le tiroir central du bureau se trouve une chaîne où sont enfilées des clefs de rechange. Il y a des doubles dans le bureau de la sécurité, mais Eugene en garde lui aussi. Il y a un document intitulé « Logement ». Il contient huit noms, chacun assigné à un appartement. Si désiré, le gardien peut choisir les noms pour remplir les besoins du scénario.
- Dans le tiroir supérieur droit du bureau se trouve la formule du dernier sérum mutagène en date. Sa complexité impose un test combiné de Sciences de la vie : biochimie, Médecine et Mythe de Cthulhu pour la déchiffrer. Les investigateurs réussissant un test de Connaissance comprennent que les notes et les chiffres sont probablement le sérum mutagène, sans aucune indication de son fonctionnement.
- Le tiroir contient également une copie du sort Enchanter un sérum. Eugene se sert de ce sort pour accélérer les propriétés mutagènes de son sérum. Seul des investigateurs ayant compris la formule peuvent réaliser le but de ce sort. Les autres doivent l'étudier pour le comprendre, bien que cela ne les aide pas pour autant à déchiffrer la formule.

Nouveau sort : Enchanter un Sérum

Enchanter un Sérum améliore une mixture pharmacologique, accélérant son interaction avec le sujet sur laquelle elle est utilisée. La vitesse d'effet normale est multipliée par 10. Par exemple, un médicament agissant normalement en 10 heures produit des effets en seulement 1 heure. Lancer ce sort prend 2 heures et coûte 2 POU. Chaque fois qu'il lance le sort, le mage perd 1d3 points de Santé Mentale

- Le tiroir du bas contient un automatique cal. 45. Eugene le garde en cas d'urgence. Il y a également une pleine boîte de munitions.
- Après avoir lu les documents du bureau, si les investigateurs ne l'ont pas compris d'eux-mêmes, ils peuvent faire un test d'Intuition pour réaliser qu'Eugene est une composante essentielle du projet et que sa mort l'interromprait pendant de nombreuses années.

Bureau de la sécurité

Dans le couloir entre le laboratoire et les cellules se trouve le centre de contrôle de la sécurité du laboratoire. La porte de ce bureau est normalement fermée. Un bureau métallique, trois chaises et deux fichiers meublent la pièce. Une carte du laboratoire est accrochée sur le mur sud, ainsi qu'un large anneau de clés. Chaque nuit à l'exception du 6 juin, les gardes sortent, marchent dans les couloirs, vérifient les portes et qu'il n'y a rien d'anormal. Mais les circonstances particulières du 6 juin font qu'ils restent dans le bureau, à jouer aux cartes en attendant qu'Eugene parte.


Panneau de contrôle de la sécurité

Cette pièce abrite également le panneau de contrôle d'où l'on peut déclencher des explosifs placés dans les murs du laboratoire Rouge. Activer le compte à rebours nécessite deux clés distinctes, portées chacune par un garde. Il faut également engager trois interrupteurs liés. Une fois déclenché, le processus ne peut plus être arrêté. Cinq minutes plus tard, le laboratoire explose dans un tourbillon de pierre et de feu. Le système de sécurité de dernière mesure est conçu pour incinérer et faire s'effondrer toute la structure du laboratoire Rouge, tout en préservant le bâtiment en surface (même s'il sera secoué). Mogens a ordonné que ce système ne soit utilisé que dans les pires circonstances. Toutes les autres démarches possibles doivent être tentées avant d'y recourir.
Si un investigateur réussit un test de Métier: électricité, il décrypte la fonction du panneau de contrôle. Cependant, il ne peut pas déduire l'étendue exacte de l'explosion.

Un nouveau jour

Il y a plusieurs issues possibles à ce scénario. La résolution ayant la meilleure catharsis pour les investigateurs et la plus belle fin consiste à sauver Claude Porter avant qu'on ne lui injecte le sérum, et à apporter des preuves à la police et aux journaux qui révèlent ce qui se passe au Mogens Institute for Advanced Studies. Il faut une quantité considérable de preuves pour accomplir cela, puisque la police ne débarquera pas dans le Bâtiment de Recherche Médicale sur la simple parole des investigateurs. Mogens est une personnalité publique trop importante pour cela. Même si les investigateurs amènent des documents et des cadavres inhumains à la police, il y a toujours peu de preuves les reliant à Mogens. Après tout, les documents peuvent être falsifiés et il n'y a aucune preuve physique liant un corps mutant à Mogens.

Contrecarrer Mogens

Les investigateurs ont besoins de photographies et de la confession d'une personne haut placée dans le système de Mogens, comme Eugene ou Clifford ou un autre adorateur. Ce n'est pas sans risque, car Mogens n'hésitera pas à faire tuer ces témoins. Ces preuves seraient accablantes, au point de prouver les expériences inhumaines. Si les investigateurs réussissent et font chuter l'empire Mogens, ils devraient recevoir en récompense 1 point d'Aplomb et 2 % en Mythe de Cthulhu, ainsi que l'attention du public qui les placera instantanément sous les projecteurs de New York, voire du monde, augmentant leur Crédit de 10 %. De plus, contrecarrer Mogens empêchera sa puissance de s'accumuler dans les années à venir.

Piéger un sorcier

Même si les investigateurs arrivent à prouver que Mogens est derrière les effroyables expérimentations, l'amener à un procès est extrêmement difficile. Il a vécu assez longtemps pour éviter de se faire facilement piéger. Au premier signe qu'il pourrait être accusé, il disparaît et réapparaît ailleurs sous une autre identité. Dans ce cas, alors les investigateurs peuvent avoir provoqué plus de problèmes qu'ils n'en ont résolus. Le premier refuge de Mogens sera l'Europe. La marée montante de tensions lui convient. Et, dans quelques années, il pourra à nouveau pratiquer son art, sans entrave. Si le gardien joue une campagne suivie, le retour de Mogens est inévitable. Évoquer ses pérégrinations aux joueurs produira une ironie dramatique, puisque si les investigateurs ne savent rien des événements qui se dérouleront bientôt en Allemagne fasciste, ce n'est pas le cas des joueurs. Il est inutile de les pénaliser pour cela, la réalisation de ce qui les attend étant bien suffisante pour hanter leurs nuits.

Mettre un terme aux expériences

Une autre conclusion possible du scénario est que les investigateurs mettent un terme aux expériences en détruisant l'essentiel du matériel de recherche, en supprimant des employés centraux comme Eugène ou en anéantissant le laboratoire Rouge. En cas de réussite, les investigateurs devraient recevoir 1d6 points de Santé Mentale, mais ils restent des héros anonymes, la cité ne sachant pas à quoi elle a échappé. S'ils sauvent Claude, il devient un allié fidèle, toujours prêt à aider les investigateurs, du moins jusqu'à ce qu'il se décide à déménager en Californie où il n'y a pas de monstres.
Arrêter l'expérience ne signifie pas pour autant que Mogens ait été battu. Sa place dans la société lui assure l'impunité; il va établir son laboratoire ailleurs et finira par reprendre ses expériences. De plus, Mogens n'est pas du genre à oublier et pardonner, Leland Powell en est la preuve. S'il n'est pas arrêté, l'une de ses priorités sera de rendre aux investigateurs la monnaie de leur pièce. Dans les années à venir, Mogens deviendra un membre actif du programme eugénique des États-Unis d'Amérique, où il se fera l'avocat de lois qui supprimeront les 10 % inférieurs de la population américaine. Il sera un membre dirigeant de la Troisième Conférence Internationale sur l'Eugénisme, où les États-Unis et de nombreuses autres nations, dont l'Allemagne, partagent des informations, des études pseudo-scientifiques et des technologies permettant de contrôler les « couches basses » de l'humanité. Une fois encore, ce résultat peut être dévoilé au fil du temps, laissant les joueurs comprendre ce qui échappe aux investigateurs.

Échec complet

Si les investigateurs échouent à sauver Claude et à arrêter les expériences, alors il est probable que Mogens va les poursuivre et les éliminer ou, du moins, les utiliser pour ses expériences. Dans ce cas, les investigateurs subissent une perte de 1d4 points de Santé Mentale, à cause de la réalisation que ce n'est qu'une question de temps avant que la secte de la Demi-lune n'exerce sa vengeance. Les investigateurs se sont fait un ennemi mortel, qui ne s'arrêtera devant rien jusqu'à ce que sa soif de revanche soit apaisée par leur mort. Le gardien ne doit pas oublier que Mogens a des laboratoires sur les îles Hoffman et Swinburne.



Scénario
Transgression

Il avait dit que son portail ne pourrait maintenir ouvert le point entre ce monde et le nôtre que pendant quelques minutes. Je savais que même quelques minutes étaient bien trop longtemps. Ce qu'Effram avait vu comme une transcendance de la nature était en réalité une transgression contre la nature.

Rudolph Pearson

En quelques mots...

Le professeur Effram Harris, un vieil ami du professeur Rudolph Pearson, a disparu. Celui-ci est entré en possession de schémas d'une machine pouvant « révolutionner les transports de la même façon que le télégraphe a révolutionné les communications » en 1921. Harris a passé des mois en recherche sur les théories inhabituelles sur lesquelles la machine reposait. Cela le conduisit dans un monde de science et de métaphysique. La construction de l'engin nécessitait de nombreux composants étranges, dont il dut fabriquer la plupart et bricoler les autres à partir de technologies existantes.

A ces fins, il loua un entrepôt dans le district de Gashouse, où il commença la construction. Après une série d'échecs et de succès mineurs, il allait réussir à achever un « portail dimensionnel » fonctionnel. Mais alors, il cessa de se présenter à Columbia, manquant les exposés et les réunions, se consacrant entièrement à sa découverte.

A l'affiche

Effram Harris

Effram Harris est un scientifique passionné. Il a disparu depuis quelque temps. En réalité, il se consacre corps et âme à la mise au point du Transgresseur Multi-dimensionnel.

Richard Stempel

Richard Stempel est le directeur de la centrale électrique de Hell Gate. Les fréquentes coupures de courant l'ont mis sur le devant de la sellette et il risque sa place. Il pourra permettre de retrouver Harris.

Le transgresseur Multi-Dimensionnel

Cette machine a été imaginée par Harold Lapham au début du siècle. Les plans ont été remis à Effram Harris par un scientifique russe, Luca Dyakonov. C'est un portail dimensionnel qui fonctionne, mais demande une énorme quantité d'énergie pour fonctionner, même brièvement.

Implication des investigateurs

- Un des investigateurs peut connaître Rudolph Pearson. Celui-ci lui demandera un coup de main discret pour retrouver Effram Harris, car pour ne pas impliquer l'université, il souhaite ne pas faire appel à la police
- La curiosité des investigateurs peut être éveillée avec les apparitions de balles de base-ball numérotées et signées dans divers endroits incongrus de la ville. Ce qui pourra les mettre sur la piste d'Effram

Enjeux et récompenses

- **Retrouver Effram Harris**
  Effram Harris a loué un vieil entrepôt afin de mener ses expériences sur le transgresseur multi-dimensionnel. Il est possible de le localiser grâce aux baisses d'électricité. Il est tellement pris par son travail qu'il a totalement oublié ses obligations autres.

- **Mettre un terme à ses expériences ?**
  Les investigateurs seront confrontés à un choix : soit aider Effram dans ses expériences, soit tenter de l'arrêter. Quelles sont les implications d'avoir à disposition une porte dimensionnelle que l'on ne contrôle presque pas ?

Ambiance

Ce court scénario met en avant l'obsession d'un scientifique pour sa passion. Effram n'est pas fou au sens traditionnel de L'Appel de Cthulhu ; il est simplement obsédé par ses travaux. De fait, il n'a aucun regard sur les conséquences qu'ils peuvent avoir.

Par ailleurs, le scénario se déroule dans 2 cadres très différents : L'Université de Columbia, qui est plutôt bourgeois, et le quartier de Gashouse qui est pauvre. Jouer sur ces deux ambiances pour mettre en avant le détachement d'Effram par rapport à la réalité est conseillé.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●○○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⌚⌚
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	Années 20

Introduction

Le gardien devrait connaître les lieux visités dans ce scénario. Il se déroule principalement à l'université Columbia et dans l'entrepôt d'Effram Harris du district de Gashouse. Pour renforcer la dichotomie entre le quartier de classe moyenne supérieur où se trouve Columbia et celui infesté de clapiers et d'usines délabrées de Gashouse, le gardien devrait insister sur les descriptions de chacun. Il peut aussi rendre plus difficile le déplacement jusqu'au district de Gashouse, puisque certains taxis refusent de s'aventurer dans ce quartier.
Bien que le scénario ait lieu durant les années 20, le gardien peut changer la date comme il le souhaite. De même, il n'y a pas de période de temps donnée durant laquelle les investigateurs doivent résoudre le mystère. Cela permet au gardien de développer l'aventure à sa guise, promenant les investigateurs dans la Grosse Pomme aussi longtemps qu'il le désire. Le seul facteur à considérer est la mort d'Effram Harris. Si les investigateurs prennent trop de temps, il risque de se servir de sa machine et de se perdre sur un autre monde ou dans un autre univers. Si, et quand, cela arrive est laissé au gardien.

Informations pour le gardien

Le professeur Effram Harris, un vieil ami du professeur Rudolph Pearson, a disparu. Les deux érudits travaillaient à l'université Columbia, quoique Harris soit un physicien ayant peu d'affinités pour les livres que dévore Pearson. Harris se moque souvent de Pearson en lui disant qu'il passe trop de temps à lire et qu'il a trop d'imagination. Pourtant, les deux hommes ont plus de points communs qu'ils ne le réalisent. Harris a également une imagination débordante, qui va lui causer des problèmes.
Durant le symposium de l'université Columbia de 1921, intitulé « Physique et Nature », Effram Harris a rencontré un physicien russe appelé Luca Dyakonov. Le Russe a prétendu avoir les schémas d'une machine pouvant « révolutionner les transports de la même façon que le télégraphe a révolutionné les communications ». Selon Dyakonov, « là où le télégraphe avait réduit le monde, sa machine allait réduire l'univers ». Bien sûr, il avait fait plusieurs essais pour construire l'engin, mais elles avaient toutes échoué à cause du manque de matériel. Et il était prêt à donner des schémas gratuitement à Harris à condition que son nom soit mentionné s'il arrivait à construire la machine. De telles prétentions intriguèrent Harris, et il n'hésita pas à prendre les plans, promettant de partager la gloire avec le Russe une fois qu'il aurait un prototype fonctionnel.
Après avoir examiné les plans et le concept de l'engin, Harris a passé des mois en recherche sur les théories inhabituelles sur lesquelles la machine reposait. Cela le conduisit dans un monde de science et de métaphysique. Décidé, il poursuivit sans crainte.
La construction de l'engin nécessitait de nombreux composants étranges, dont il dut fabriquer la plupart et bricoler les autres à partir de technologies existantes. Dans certains cas, Harris eut à revoir certaines parties pour compenser les composants qu'il ne pouvait pas obtenir, même s'ils existaient. En fin de compte, Harris était obsédé par le génie et l'unicité de ce qu'il appela le « portail dimensionnel ».
Assurément, Harris n'était pas sûr de pouvoir produire un prototype fonctionnel, mais il était certain de ne pas y arriver dans son laboratoire de physique de Columbia. Alors, il loua un entrepôt dans le district de Gashouse, où il commença la construction. Après une série d'échecs et de succès mineurs, il allait réussir à achever un « portail dimensionnel » fonctionnel. Mais alors, il cessa de se présenter à Columbia, manquant les exposés et les réunions. Le directeur du département avait déjà vécu des périodes de ce genre avec Harris, mais cette fois le physicien n'était pas dans son laboratoire. C'était inhabituel, mais il hésita à contacter la police parce qu'il ne savait pas comment rapporter la disparition d'un physicien sujet aux sessions de travail obsessionnelles.

Coupures dans le quartier de la vieille gazière

Durant la semaine, les plaintes de plusieurs propriétaires d'usines se sont accumulées envers la centrale de Hell Gate, à propos des coupures d'électricité et de la perte de production subséquente. Bien que les autorités aient été prévenues, personne à la centrale n'a été capable d'isoler le problème. Richard Stemple, directeur de la centrale de Hell Gate, a déclaré : *Une vieille usine ou un gros équipement tire trop de puissance. Le problème ne vient pas de notre côté. Quelqu'un dans le district utilise un équipement défectueux. C'est la cause des coupures.* Stemple nous a assuré que tout était fait pour trouver la source des problèmes et le corriger. Le problème reste complexe à ce jour, et aucun propriétaire d'usine ne s'est manifesté pour en assumer la responsabilité.

New York Telegram, Vivian Torelli

Document de Transgression N° 1

Trouver le professeur

Si les investigateurs et Rudolph Pearson se connaissent (cf. la description de l'Université Columbia, page 29), alors il se tournera vers eux pour l'aider à trouver Harris. Sinon, des investigateurs ayant des contacts dans la ville pourraient se voir demander d'enquêter sur les étranges coupures d'électricité du district de Gashouse, provoquées par la quantité d'énergie nécessaire pour faire fonctionner le prototype ne serait-ce que quelques minutes. Bien sûr, la nouvelle de l'apparition étrange de balles pourrait intriguer les investigateurs. Pour tester sa machine, Harris a lancé des balles dans le portail, chacune numérotée et portant sa signature. Durant ces tests, il utilise de petites quantités d'électricité pour ouvrir le portail inter-dimensionnel, ce qui fait que les balles apparaissent dans les environs de New York. Certaines arrivent dans des salons du Bronx, d'autres dans des coffres-forts. Comme l'écriture d'Harris est difficile à lire, personne n'a pu décrypter sa signature. Un test de Sciences formelles : cryptographie permet de reconnaître la signature comme étant celle de Harris. Si aucune de ces suggestions n'est utilisable, le gardien peut concocter une raison valable pour attirer les investigateurs à l'université Columbia.

Elle sort du parc !

Madame Haley, de la pointe de Clason, a signalé à la police locale qu'elle a trouvé une balle de base-ball dans un de ses coffres de vêtements pourtant fermé à clef. La raison de son rapport est qu'elle craint que quelqu'un se soit introduit chez elle et l'ait placée là.
Beaucoup d'événements étranges ont eu lieu à la Pointe ces derniers temps, nous a dit Mme Haley. Les gens rôdent dans le noir, et regardent par les fenêtres. La balle n'est qu'une chose de plus, et il est temps de réagir. La police n'a pas souhaité faire de commentaire sur la question, si ce n'est qu'il n'y avait pas trace d'effraction chez Mme Haley. Les investigations à propos de cette mystérieuse balle sont toujours en cours.

New York Evening Post, la rédaction

Document de Transgression N° 2



Le précieux trophée d'Effram

Physique étrange

Université Columbia

Broadway av. & 116e rue

Quelle que soit la façon dont les investigateurs soient amenés dans le scénario, ils devraient arriver à l'université Columbia, soit pour interroger quelqu'un sur les causes potentielles des coupures de courant secouant la ville, soit en ayant décrypté la signature de Harris sur les balles de base-ball, soit après avoir été contactés directement par Pearson. Une fois à l'université, ils sont rapidement conduits à Pearson, qui est connu comme étant l'un des proches associés de Harris. Ils apprennent alors son comportement étrange au cours des derniers mois, étrange même pour lui. Interroger Pearson donne également l'adresse du domicile de Harris : appartement 414, Manhassett Apartments à Manhattanville. Il confirme que le gribouillis sur la balle appartient bien au professeur manquant, mais c'est le genre de chose qui ne surprend pas Pearson de la part de Harris. De plus, les investigateurs sont conduits au bureau d'Harris pour voir s'ils trouvent quelque chose d'intéressant.

Explorer le bureau d'Effram

Le bureau d'Effram Harris est un monceau de journaux, de textes, de tasses de café, de notes manuscrites dans un gribouillis illisible et de phénoménales piles de mémoires d'étudiants. Un test réussi de Trouver Objet Caché et environ une heure de fouille permettent de dénicher un article de journal parlant de coupures de courant dans le district de Gashouse (*document de Transgression N° 1*), un autre article décrivant comment une habitante de la Pointe de Clason a découvert une balle de base-ball dans un coffre fermé à clef (*document de Transgression N° 2*) et un accord de location pour un entrepôt sur 22e rue est dans le district de Gashouse (*document de Transgression N° 3*). L'accord est minimal, rien de plus qu'un engagement manuscrit. Un investigateur réussissant un test de Droit (avec un bonus de +20%) comprend que l'accord est délibérément vague. Clairement, le propriétaire n'a pas l'intention de le faire respecter par un procès. Ce sont plutôt des brutes et des voyous qui assureront le paiement si nécessaire. En fait, il est peu probable que le propriétaire a employé son vrai nom.

Si un investigateur fait un test de Bibliothèque sur la somme de notes trouvées, une ressort. Elle décrit une machine requérant une immense quantité d'énergie pour fonctionner, suivit de calculs aboutissant à une durée d'environ une minute. Isolée, la note n'a pas grand sens.

Une autre heure de fouille et un test réussi de Trouver Objet Caché permettent de trouver un bout de papier où Harris a consigné quelques changements dans la conception de la machine. Un test combiné et Sciences formelles : physique et de Métier : électronique révèle que ce schéma partiel appartient à un diagramme plus vaste et que certains composants sont des inventions totalement nouvelles. Si les investigateurs n'arrivent pas à déchiffrer le schéma, des professeurs de Columbia peuvent certainement les aider.

> ***Accord de location***
>
> *J'accepte de louer la propriété du 180, 23e rue est à un loyer mensuel de 120 dollars. 60 jours de préavis sont exigés avant de mettre un terme à cet accord de location.*
> *Propriétaire : Howard Mason*
> *Locataire : Effram Harris*

Document de Transgression N° 3

Une fois le diagramme partiel analysé, un test de Mythe de Cthulhu fournit à l'investigateur une compréhension limitée de la machine dans son ensemble. Il semble que la monstruosité électronique agisse d'une façon similaire à un sort de Portail (cf. le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, p. 184), à la différence qu'il est capable de transgresser les frontières dimensionnelles. Le potentiel d'un tel engin est aussi formidable que dangereux, l'exploration des régions inconnues de la réalité pouvant éveiller bien des choses affreuses.

Visite à Hell Gate

Si les investigateurs se rendent à la centrale de Hell Gate, le gardien devrait insister sur la taille massive des dynamos qui fournissent l'électricité à tout New York. Il est assez facile de se perdre dans le complexe, ses machines imposantes et ses endroits dangereux. Cependant, la principale difficulté est encore d'entrer. Le directeur de la centrale, Richard Stemple est fatigué de parler à des journalistes, et refuse de rencontrer les investigateurs s'ils se présentent comme tels. En fait, Stemple est réticent à discuter de ce sujet avec n'importe qui, mis à part la police. Ils doivent réussir un test de Baratin à l'interphone de l'entrée pour convaincre Stemple de les voir. Le gardien devrait n'autoriser qu'une tentative par jour, dont la difficulté augmenterait de jour en jour, à mesure que la patience du directeur décroît.

Si les investigateurs sont assez persuasifs et rencontrent Stemple, il ne répond qu'aux questions directes, et généralement par « Nous travaillons là-dessus ». Il ne compte pas partager ses informations, surtout si son travail est en jeu. Un test de Psychologie indique que Stemple a d'autres problèmes que les coupures. Cette information, combinée à un test d'Intuition, dirige un investigateur vers les tapotements nerveux et les réponses mitigées de Stemple, qui indiquent qu'il a peur de perdre son poste. S'il est tranquillisé, et si les investigateurs lui assurent qu'ils peuvent l'aider, il explique que le problème se situe quelque part entre la 23e rue est et la 24e rue est dans le district de Gashouse. C'est tout ce qu'il sait, mais l'offre d'assistance soulage visiblement une partie de son anxiété.

L'entrepôt

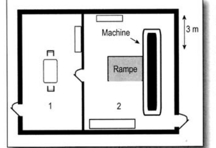
Une fois que les investigateurs ont localisé l'entrepôt de Harris, le plus prudent est de le visiter. Quand les coupures ont commencé,

Harris avait déjà brièvement ouvert le portail vers des lieux inconnus et récupéré un artefact. C'est au gardien de déterminer si Harris se prépare à ouvrir une porte prolongée, ce qui provoquerait une panne de courant dans tous l'East Side de Manhattan, ou si les investigateurs rencontrent un physicien obsédé en train d'ouvrir un portail sur une distance dépassant l'imagination.

Quand les investigateurs arrivent, Effram Harris est dans l'entrepôt. Il se méfie des étrangers qui frappent à la porte pour demander à lui parler. En fait, il refusera immédiatement de parler à toute personne qu'il ne connaît pas, répondant « Laissez-moi tranquille ! Je n'ai pas le temps de parler pour l'instant. » Il claque la porte et la verrouille. Insister ne le fera pas ouvrir, à moins de mentionner le nom de Rudolph Pearson. Dans ce cas, Harris ouvre la porte, s'enquiert de son ami, et laisse entrer les investigateurs, empressé de leur montrer sa création.

L'entrepôt décrépit est divisé en deux pièces. À une époque, il a dû servir à une fin bien précise. Quand le voisinage a décliné, de nombreuses entreprises sont parties, laissant derrières elles des carcasses vides et souvent inutilisables. Néanmoins, le bâtiment convient aux besoins de Harris malgré son état actuel.

1. **Accueil.** Cette salle a visiblement servi d'accueil à une époque. Maintenant, elle contient une table et une unique lampe pendue au plafond. Deux chaises sont pressées contre la table, et un objet enveloppé dans une couverture est posé sur la table. Une grande fenêtre a été murée. L'une des premières tâches de Harris a été de sceller toutes les entrées du bâtiment, à l'exception des portes avant et arrière (toutes deux de FOR 30).
2. **Atelier.** Pour faire de la place pour son engin disproportionné, Harris a déblayé ce qui était autrefois un atelier de fabrication et l'a transformé en laboratoire. La pièce est pleine d'appareils électriques et mécaniques, de boîtes à outils, de plans, de schémas et d'innombrables caisses. Au milieu de tout cela, haut de presque quatre mètres, se dresse une machine circulaire, qui ressemble à un anneau évidé, entouré de câbles, de fils de cuivre et de gros aimants. Des cordes d'amarrage partent de sa base et des côtés, ainsi que ce qui ressemble à des câbles électriques. Un large panneau de contrôle se trouve devant, avec des jauges, des interrupteurs et des cadrans. Le tout semble fait de bric et de broc.



Le trophée

Si Harris invite les fouineurs dans l'entrepôt, il dévoile promptement l'objet enroulé dans une couverture sur la table de l'accueil. Il leur dit que c'est le plus bel objet qu'il n'ait jamais vu, et leur montre avec fierté, blotti dans ses bras comme un parent pourrait présenter un nouveau-né. Toute personne regardant ce mystérieux objet ovoïde doit obtenir une réussite spéciale en Volonté. Si un investigateur échoue, il a un geste de recul dû à une profonde révulsion. Harris ne se rend compte de rien, tellement il est accaparé par son trophée. Les investigateurs réussissant leur test éprouvent une étrange attraction, un désir de protéger l'objet.

Une fois que Harris pose l'objet sur la table, les investigateurs peuvent l'examiner, du moins s'ils ne sont pas dégoûtés. Un autre test pour surmonter la révulsion peut être fait toutes les vingt-quatre heures. La surface de l'objet est froide et emplie de ténèbres ; elle ne réfléchit pas la lumière. D'étranges symboles sont gravés sur sa surface. Il s'agit assurément d'une langue inconnue, mais aucun moyen terrestre ne permet de s'en assurer. Harris n'est même pas sûr de l'endroit où il l'a trouvé. Il a simplement ouvert le portail, l'a franchi et est revenu avec la chose.

Harris ne le sait pas, mais son trophée est en réalité une « pierre de vie ». Elle ne vient pas seulement d'un autre monde, mais d'un autre univers. L'objet en forme d'œuf contient la force vitale d'un être extraterrestre ; c'est ce qui cause l'attraction et la révulsion. Pour libérer l'effroyable créature, il faut réciter l'incantation gravée à la surface. Décoder cette langue cryptique est un projet en soi, nécessitant de longues recherches et plusieurs tests réussis de Sciences formelles : cryptographie. La difficulté de la tâche, le temps à y consacrer et la forme exacte de l'entité libérée sont laissés à la discrétion du gardien. Cela peut être un scénario intéressant, mais c'est une autre histoire.



Ouvrir le portail

Après avoir exhibé son trophée, Harris invite tout le monde dans l'atelier. Là, il commence à tourner des cadrans, à basculer des interrupteurs, à ajuster et régler la machine. Cela prend plusieurs minutes et un simple test d'Intuition permet aux investigateurs de comprendre ce qu'il est en train de faire. Il n'est pas possible d'user de Baratin ou de Persuasion sur Harris. S'il est maîtrisé physiquement, il se débat sauvagement pour se libérer. Son esprit n'est plus sien, et la seule chose qui l'intéresse est de s'aventurer à un endroit où l'homme n'a jamais mis le pied. S'il n'est pas arrêté, alors les choses progressent paisiblement, et la salle est envahie par le bourdonnement des transformateurs et d'autres appareils étranges.

Il est possible que dans son zèle, et avec un test de Baratin réussi, Harris convainque un ou plusieurs investigateurs de l'aider. L'enthousiasme du physicien pour la découverte est apparemment contagieux, et les investigateurs seront peut-être divisés quand au fait de le laisser faire ou de le stopper. Le gardien devrait passer discrètement une note aux investigateurs convaincus, leur enjoignant



Effram Harris, physicien obsédé, 38 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Sciences formelles :	
- astronomie	35 %
- cryptographie	33 %
- physique	82 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Métier : électronique	60 %
Baratin	39 %
Écouter	28 %
Métier : mécanique	58 %
Conduite	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

de tâcher de convaincre le reste du groupe avec des arguments qui leur paraîtront raisonnables – même si ce sont des mensonges cousus de fil blanc. Harris ne fait qu'une tentative de Baratin par investigateur ; un personnage peut refuser d'être convaincu si cela va à l'encontre de la personnalité de l'investigateur. Par exemple, une personne méprisant la technologie sera difficilement convaincue de le laisser activer la machine. Ce cas excepté, toute personne prise dans l'intensité de l'instant sera sans doute excitée à l'idée d'activer l'engin et suivra le plan de Harris.

Le grand final

Ce qui se passe dorénavant est déterminé par les actions des investigateurs. Il est possible qu'ils soient tous d'accord pour travailler avec Harris, ou au contraire pour l'arrêter. Quelles que soient les actions des spectateurs, s'il n'est pas contrecarré, Harris active effectivement la machine, puisant férocement l'énergie de la centrale de Hell Gate, ouvrant un portail vers un autre endroit. Sans hésitation, le physicien enthousiaste se précipite dans le passage vers l'inconnu. Les investigateurs doivent choisir de le suivre ou non. Même ceux qui le soutenaient changeront peut-être d'avis en voyant les tours cyclopéennes effondrées sur le sol du paysage étranger visible au centre de l'anneau. À l'horizon, plusieurs bâtiments identiques sont encore debout, dressés vers le ciel pourpre.
Pour le bien du scénario, on suppose que le portail fonctionne tel qu'il a été conçu. Harris a bricolé les plans, et renforcé l'alimentation, ce qui lui permet d'atteindre des lieux outremonde. Toutefois, le fonctionnement continu de l'engin suit les règles citées dans *Le Transgresseur multi-dimensionnel* à la fin de ce scénario. Plus longtemps il fonctionne, plus les risques sont grands que le portail se referme, emprisonnant tous ceux qui l'ont passé sur un monde extraterrestre. Il y a aussi la possibilité d'un début d'incendie. Le vieil entrepôt n'est pas sûr et les circuits extrêmement chauds ont 10 % de chance cumulatives de provoquer un incendie par minute d'utilisation. Une fois le feu parti, il s'étend rapidement dans tout le bâtiment. Il n'y a pas d'extincteurs. Fuir est sans doute la meilleure option.

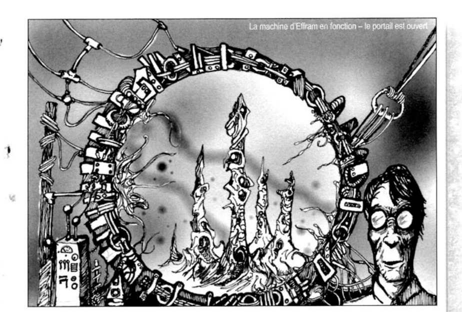
Arrêter Harris

Il est possible d'arrêter Harris en endommageant ou détruisant la machine. Cela le rend furieux et il attaque quiconque tente de blesser sa construction. Harris n'est pas du genre à posséder une arme, mais un marteau, un tournevis ou une lampe à souder suffisent. S'ils maîtrisent Harris et que la porte n'est pas ouverte, les investigateurs ont rempli plusieurs buts. Le directeur de la centrale de Hell Gate conserve son travail, l'expérience contre nature d'Harris est interrompue, et en prenant le temps d'y réfléchir (quelques semaines), Effram Harris réalisera la folie de son projet. La récompense de ces réussites devrait être de 1 point d'Aplomb et 3 % en Mythe de Cthulhu. Si les schémas de Dyakonov, qui ont été copiés des originaux de Lapham, ont été découverts et compris, la récompense devrait passer à 2 points d'Aplomb et 4 % en Mythe de Cthulhu, parce que les investigateurs avaient une meilleure idée de ce qui était en jeu.
Bien sûr, il y a toujours une chance d'échec, et elle peut prendre plusieurs formes dans ce scénario. Harris peut parvenir à ses fins, les investigateurs peuvent le rejoindre dans sa folie ou, si l'engin est détruit, les investigateurs pourraient tenter de le reconstruire à partir des plans de Lapham. Cette possibilité est laissée pour un autre scénario, où les investigateurs auront bien des soucis à leur tour.
Si les investigateurs n'arrivent pas à arrêter Harris, à détruire sa machine ou au moins à l'éteindre, le gardien devrait imposer des tests de Santé Mentale à 1/1d4. Cependant, cela n'est pas incompatible avec un gain de pourcentages en Mythe de Cthulhu, dont la quantité dépend du gardien et de la situation.

Le Transgresseur Multi-Dimensionnel

Théorie

Dans la première partie du vingtième siècle, Harold Lapham, un scientifique, philosophe et expérimentateur, a eu l'idée du voyage interdimensionnel. Bien que ces contemporains aient ricané en entendant ses théories d'univers parallèles et de dimensions supérieures, Lapham ne se laissa pas démonter. Aiguillonné par les savoirs ésotériques des textes anciens qu'il avait étudiés, il était décidé à prouver l'exactitude de ses théories.
Rejetant la physique de Newton bien avant que ce ne soit à la mode chez le reste de la communauté scientifique, Lapham a modélisé un univers de dimensions infinies, chacune reliées dans une glorieuse symétrie. Comprenant que la gravité est un symptôme ou un reflet de la symétrie des dimensions de l'espace et du temps, Lapham a supposé que le magnétisme reflétait les symétries plus profondes des dimensions intérieures dans la réalité connue, et que ces sous-dimensions étaient peut-être infinies. Avec cette base, Lapham développa les plans d'un engin qu'il pensait capable de déséquilibrer les symétries dimensionnelles locales du cosmos. Il croyait que cet engin, s'il était construit, pourrait générer un portail temporaire entre deux points distants n'importe où dans l'univers, ce qui revenait à créer une porte permettant aux humains de passer d'un monde à un autre.
Les plans que Lapham mit sur papier en 1904 étaient techniquement complexes et ésotériques, impliquant une grande connaissance de la physique, de l'ingénierie et du Mythe. Les plans originaux nécessitaient des technologies auxquelles Lapham n'avait pas accès, et des quantités d'énergie indisponible pour la plupart des expérimentateurs. Quiconque tente de comprendre les schémas de Lapham doit faire un test combiné en Sciences formelles : physique, Métier : électronique et Mythe de Cthulhu. Un seul test est autorisé par semaine d'étude, et il doit être une réussite pour toutes les compétences. Un succès provoque immédiatement un test de Santé


La machine d'Effram en fonction – le portail est ouvert

Mentale de 2/1d8. De même, une étude prolongée sur plusieurs mois sans succès défie la Santé Mentale: 1/1d3 (à la discrétion du gardien).

Instruction

La construction du transgresseur multidimensionnel requiert 4 + 1d8 mois. Le gardien devrait rendre les composantes nécessaires difficiles à trouver; cela peut faire l'objet de scénarios. Des tests réussis en Métier: électricité et Métier: mécanique sont obligatoires chaque mois de travail. Un échec indique une absence de progression, et le mois ne compte pas dans le temps total de construction.

Pour un œil profane, l'engin achevé ressemble à un gigantesque beignet. La structure circulaire de quatre mètres de haut est ouverte en son centre pour permettre la formation du portail dans lequel une personne ou un objet de TAI 25 ou moins peut passer. Il est entouré d'un méli-mélo d'aimants, de résistances, d'inducteurs, d'accumulateurs et de nœuds de fils. Des câbles difficiles à couper (FOR 30) relient l'engin au panneau de contrôle. Depuis ce panneau, un opérateur entraîné peut régler le transgresseur multidimensionnel vers un endroit précis avec un test réussi de Mythe de Cthulhu (fait par le gardien). Toute personne ayant participé à la construction possède automatiquement la formation nécessaire pour faire fonctionner la machine. Ceux qui ne la connaissent pas doivent réussir un test normal de Bricolage ou Métier : életricité ou une réussite spéciale pour l'allumer ou l'éteindre. Ces personnes ne peuvent pas diriger la machine: elle s'ouvre vers un lieu aléatoire. Dans ce cas, où si l'opérateur rate son test, le gardien est libre de choisir la destination à sa guise.

Baisser l'interrupteur

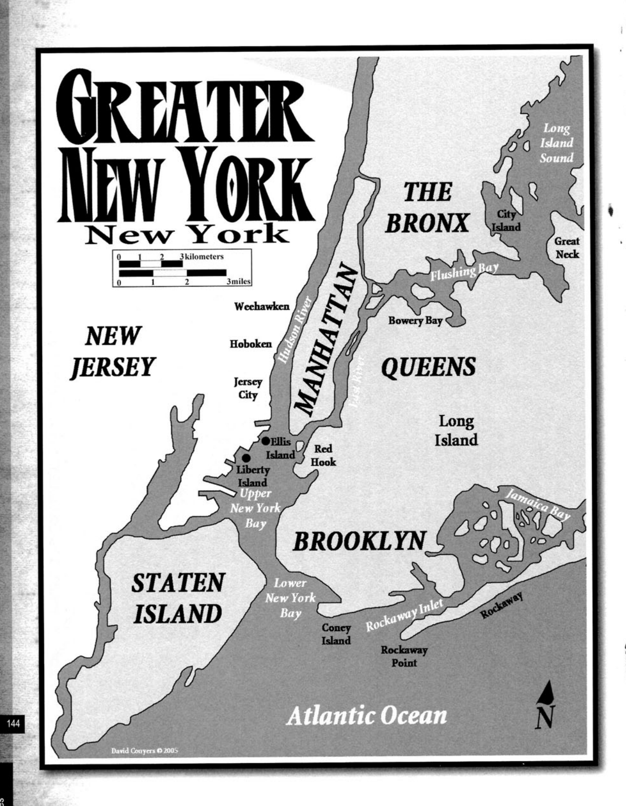
L'activation du transgresseur multi-dimensionnel nécessite une immense quantité d'électricité. La construction n'est possible que si l'on peut obtenir les niveaux d'énergie exigés. Par contre, rien ne dit qu'ils peuvent être maintenus sur de longues périodes. La machine est exothermique par nature. Cela signifie que plus elle fonctionne longtemps, plus elle dégage de chaleur. Plus sa température s'élève, plus elle dépense d'énergie, et plus elle dépense d'énergie, plus elle dégage de chaleur. Le cycle mène inévitablement à l'arrêt de la machine, soit par manque d'énergie, soit par surchauffe.

Pour chaque minute d'activation, le gardien doit faire un jet sur la table de résistance pour déterminer si la machine tient bon. Le transgresseur multi-dimensionnel débute avec un POU dépendant de la distance à parcourir. Ce nombre est identique à celui indiqué sur la table du sort Création de Portail (cf. le livre de base de l'Appel de Cthulhu, p. 184). Par exemple, le POU initial du transgresseur multi-dimensionnel est de 5 s'il ouvre une porte menant à 1 500 000 kilomètres de là. Chaque minute d'activation augmente le POU de 1. Le POU de la machine (passive) est opposé au POU de la source d'électricité (active), qui est toujours de 10. Cela signifie que si le POU initial de la machine est de 5, elle a 75 % de chances de se mettre en marche; après 10 minutes, les chances qu'elle continue à fonctionner sont de 25 %; après 15 minutes, l'échec est automatique. Que la machine soit arrêtée manuellement ou à cause d'un manque d'énergie, le portail se referme. Si l'on obtient 96–00 sur le jet opposé de POU, le résultat est critique: un composant essentiel du transgresseur multi-dimensionnel est mis hors service; il faut le remplacer pour que la machine puisse être activée à nouveau.





Appendices



GREATER NEW YORK
New York
0 1 2 3kilometers
0 1 2 3miles
Long Island Sound
THE BRONX
City Island
Great Neck
Flushing Bay
Bowery Bay
Weehawken
Hudson River
MANHATTAN
NEW JERSEY
Hoboken
East River
QUEENS
Jersey City
Long Island
Ellis Island
Red Hook
Liberty Island
Upper New York Bay
Jamaica Bay
BROOKLYN
STATEN ISLAND
Lower New York Bay
Rockaway Inlet
Rockaway
Coney Island
Rockaway Point
Atlantic Ocean
N
David Conyers © 2005


NEW YORK
New York
Uptown
Bronx
Park
THE
BRONX
Harlem River
Harlem
NEW
JERSEY
Hudson River
Upper
West
Side
Central Park
Upper
East
Side
Hells Gate
Rikers
Island
Flushing
Bay
Middle
West
Side
MANHATTAN
QUEENS
Middle
East
Side
Greenwich
Village
East River
Long Island
Lower
West
Side
Lower
East
Side
N
Downtown
Ellis
Island
0 1 2 3 kilometers
BROOKLYN
0 1 2 3 miles

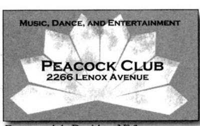
Un monstre en centre-ville !

« Il est sorti des égouts », explique Claude Porter, un Harlemois employé par le Department of Street Cleaning de New York. « Je n'ai jamais rien vu de tel. Ce n'était pas humain, alors je suppose que c'était un monstre. »

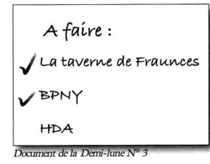
Le 28 mai, aux environs de deux heures et demi du matin, Claude Porter se trouva nez à nez avec une personne, ou une chose, qu'il décrit comme étant « d'une laideur terrifiante ». Porter prétend avoir vu l'étrange individu se hisser d'une bouche d'égout, descendre en rampant York Avenue sur quelques mètres, puis, sans plus d'effort qu'il n'en faut à un homme pour arracher une pâquerette, retirer une autre bouche d'égout et disparaître. Le Harlemois a signalé l'incident au commissariat local. Les commentaires du détective John Rees ont été : « Normalement, à cette heure de la nuit, nous avons plus de problème avec les ivrognes qu'avec les monstres. » D'après Rees, il n'y a pas eu d'autres plaintes concernant des monstres à Yorkville, et que l'affaire ne mérite pas d'enquête plus approfondie. « Le jour où il mordra quelqu'un, nous le prendrons au sérieux. Pour le moment, nous recherchons d'autres monstres plus sérieux ; le genre qui viole la loi. Si ce gars veut vivre dans les égouts, grand bien lui fasse. Nous manquons de place à la surface de toute façon. »

Rédaction du New York Daily Word

Document de la Demi-lune N° 1



Document de la Demi-lune N° 2



Document de la Demi-lune N° 3

Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printanière n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chercheur de l'Intitut Mogens, Eugène Vander Klei.

De nombreuses autres personnalités importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Manquait singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré : « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

Rédacteur du New York World

Document de la Demi-lune N° 4

Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printanière n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chercheur de l'Intitut Mogens, Eugène Vander Klei.

De nombreuses autres personnalités importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Manquait singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré : « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

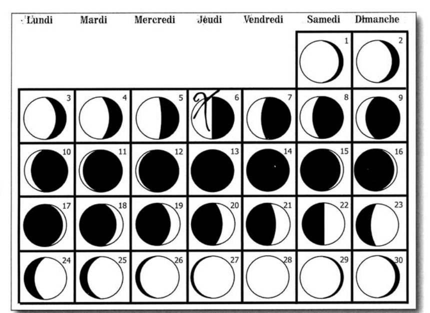
Rédacteur du New York World

HALF MOON MOGENS

Document de la Demi-lune N° 5

... nuis, en voullant d'autres avant d'abattre l'ancre. Nou pension mieu de voger de jour. 17 sept. Le Soleil ameuna le mal temps. Le capitaine fi porter l'eau douce abord pour le voillage. Là on a vu que cinq manqués. On a jugé que dans la nuis, ils été parti aterre. Le capitaine a ordonner qu'on fouye les terres. Mais le temps été bon, alors la fouye fu remise. On leva les voyles. Nou sétions plutot contens que les cinq parte. Nul n'été vrai marins. Moogens été sorcier, Browne paraisseu, et Wander Klee nié. Point conéssé les d'eu sotre.

Document de la Demi-lune N° 7



Document de la Demi-lune N° 6 (Calendrier des phases de la lune, juin 1923)

Practixes of the Half Moon
...diverses facultés qui lui sont accordées. Rendre méchant le cœur des hommes est le vœu qu'il a prononcé en échange de l'immortalité. Quand la face mauvaise de la lune est en parfait équilibre, également proportionnée entre les ténèbres et la lumière, son pouvoir est au plus haut. À cet instant chaque mois, la cabale se réunit. Tandis que les hommes bons dorment, rêvant de paradis, les adorateurs maléfiques conduisent leurs rites sombres et impies en l'honneur d'un démon aux pieds fourchus au service duquel ils sont voués. Les mensonges et les fourberies sont le vin dont ils se gorgent, offrant des âmes d'humains innocents pour satisfaire la bête qu'ils appellent l'Homme Noir. Terribles sont les nuits quand le visage de la lune est à moitié dans l'ombre, car le mal règne sous son regard malveillant.

Document de la Demi-lune N° 8

Les philosophies naturelles et contre naturelles révélées

...éminemment impossible. Néanmoins, les personnes moins bien éduquées soutiennent que ces choses sont non seulement possibles, mais inévitables. M – prétend avoir eu un certain succès dans les croisements contrôlés. Il épouse les philosophies de Darwin et d'autres du même genre, fondant son travail sur les leurs. Quand on lui demande de rendre des comptes, de produire des preuves de ce qu'il avance, il ricane, n'offrant rien de plus que sa parole. Un tel refus ne fait que renforcer l'argument contre la théorie grotesque de la sélection naturelle. De plus, les affirmations de M – sont encore affaiblies par les allégations de ses anciens collègues disant que l'expérimentateur s'intéresse à l'occulte, mélangeant science et magie, et qu'il ne peut pas, et ne pourra jamais, fournir de preuves, parce que ces expériences sont conduites par les membres d'une société secrète dont les identités ne peuvent être révélées. Cette organisation clandestine n'est connue des anciens, et lointains, associés de M – que comme la société de la Demi-lune.

Document de la Demi-lune N° 10

Témoignage du conjurateur

Je crois de tout mon cœur à la stupéfiante histoire de M. Porter. Je le connais depuis deux ans ; j'ai été son docteur, ou peu s'en faut, et il n'est pas sujet aux délires. Bien sûr, ce n'est pas une preuve suffisante, mais cela ajoute à sa crédibilité. Il était si perturbé par sa vision que j'ai préféré user d'hypnose. J'espérais que cette approche déterminerait si son histoire était vraie ou fausse. Sous hypnose, la créature de M. Porter ne s'est pas effilochée comme un simple produit de son imagination. Au contraire, sa description s'en est faite plus vivace, plus détaillée. Le plus frappant était sa relation de sa respiration, de ses halètements sourds et inattendus, des manifestations physiques qui ne sont pas courantes dans les hallucinations. Il a également décrit le déplacement de la créature, disant qu'il a regardé pendant plusieurs minutes la chose hideuse crapahutant et clopinant sur York Avenue avant de ramper dans une autre entrée de l'égout.

La révulsion de M. Porter s'est muée en pitié après avoir vu le pauvre diable. Ceci, à mon sens, est également inaccoutumé pour une hallucination. C'est l'émotion qui génère l'imagination ; de ce fait, l'émotion ne peut pas changer pendant la durée de l'état second, puisque sans l'émotion qui l'inspire, il n'y a pas de délire. En d'autres termes, je pense que les gens hallucinent lorsque la chimie du cerveau provoque une éruption inattendue d'émotions, comme la peur, la colère ou le contentement. Cette sensation imprévue mais extrêmement puissante les fait fabriquer une cause pour l'effet qu'ils ressentent. Quelque chose de proche d'un rêve éveillé pourrait-on dire. Parce qu'un engrenage métaphorique dans leur cerveau se grippe, ils vivent une émotion forte. Immédiatement, ils recherchent la cause de cette émotion et leur imagination en fournit aussitôt une d'après sa collection de mémoires. Mais, alors, l'émotion ne change pas soudainement, passant de la terreur à la pitié, comme dans le cas de M. Porter. Non, je pense que M. Porter a vécu quelque chose de tout autre qu'une hallucination. Quelque chose de bien plus réel.

Document de la Demi-lune N° 9

Extrait de Tenants of Darkness

...un infâme blasphème envers ceux qui sont Droits. Les vœux prononcés par ceux de la cabale sont des hérésies mortelles, des serments maléfiques, des promesses de servir éternellement et de condamner leurs progénitures au même destin abominable. Ces sombres servants rejettent la Vraie sagesse, la replaçant par la superstition et l'idolâtrie. Ils lancent les vils principes de la science sur le monde, ravageant les fidèles avec zèle et exaltation.

Document de la Demi-lune N° 11

Une brève biographie d'Ambrose Mogens

Né en 1885, Ambrose Mogens a hérité la fortune de son père à un jeune âge. Ambitieux, Mogens a travaillé dur pour étendre le patrimoine de son père, créant un empire industriel ayant peu de rivaux dans le monde. Ne se contentant pas d'amasser une fortune, Mogens est un philanthrope convaincu. Citant Charles Dickens, Mogens déclare « l'humanité est mes affaires ». Vivant par ce principe, Mogens a fondé le Mogens Institute for Advanced Studies à New York. Le principe directeur de cette impressionnante institution est d'améliorer la vie et la longévité de la race humaine.

Mogens ne cherche pas la publicité. Il refuse les entrevues et décline la plupart des sollicitations d'apparitions publiques. Cette timidité ne l'a pas empêché de gagner la faveur de la haute société new-yorkaise. À chaque gala ou fête mondaine, le nom de Mogens est souvent en haut de la liste.

Document de la Demi-lune N° 12

Préparé par: Eugene Vander Klei
Date: 1er juin 1923
Sujet: altération du sérum M12

Le succès limité du sérum M12 nous a fourni de nouvelles théories sur l'approche mutagène. Chez les sérums antérieurs au M12, le délai avant la détérioration cellulaire était faible. Dans certains cas, elle apparaissait en moins de 5 heures. Ceci, combiné aux mutations débilitantes aussi importantes qu'imprévisibles, rendait les expérimentations presque impraticables. Les progrès de ces sérums ont donné le M12. Bien qu'hautement instable, les mutations provoquées par ce mutagène ne sont pas aussi extrêmes que celles des formules précédentes et la détérioration cellulaire intervient bien plus tard.
À partir du succès du M12, j'ai pratiqué des modifications au sérum qui peut manifester des mutations physiologiques contrôlables. Les formations musculaires et la perception sensorielle considérablement augmentées du sujet K091L nous éclairent sur les produits chimiques clés de la transformation. Cependant, M12 persiste à dégénérer le cerveau, le système respiratoire et à refréner le développement du cœur et des poumons, tout en intensifiant les agressions émotionnelles (la cause de la fuite imprévue du sujet d'étude). Le sérum modifié, M12A, sera prêt à être testé le 6 juin.

Document de la Demi-lune N° 13

De: Albert Day, chef de la sécurité
Date: 1er juin 1923
Sujet: sécurité du laboratoire Rouge

L'incident du 28 mai 1923 indique clairement que les mesures de sécurité doivent être renforcées au laboratoire Rouge. Même si la cause de l'évasion du sujet a été identifiée comme liée aux procédures, je pense que des mesures supplémentaires devraient être prises pour limiter l'accès aux niveaux inférieurs du Bâtiment de Recherche Médicale. Je reconnais que stationner des gardes à l'extérieur du générateur-ascenseur et de l'escalier, à la fois aux niveaux du dock et du sous-sol, poserait probablement des problèmes de confidentialité. Je propose donc de remplacer tout le personnel existant du dock non-participant par des participants entraînés. Cette action fournirait une meilleure sécurité générale, tout en renforçant le niveau actuel de sécurité, ce qui limiterait les incidents futurs.
Quant au 6 juin, les protocoles en place seront utilisés. À cause du personnel limité dans le laboratoire Rouge cette nuit, je pense que le nombre habituel de gardes devrait suffire. Une fois que les docteurs Vander Klei et Hallwell auront achevé l'expérience, ils partiront et le bâtiment sera verrouillé jusqu'à 3 heures du matin. Je prévois que personne ne reviendra de la cérémonie au domaine de Bayside avant 3 heures du matin.
Chef de la sécurité,

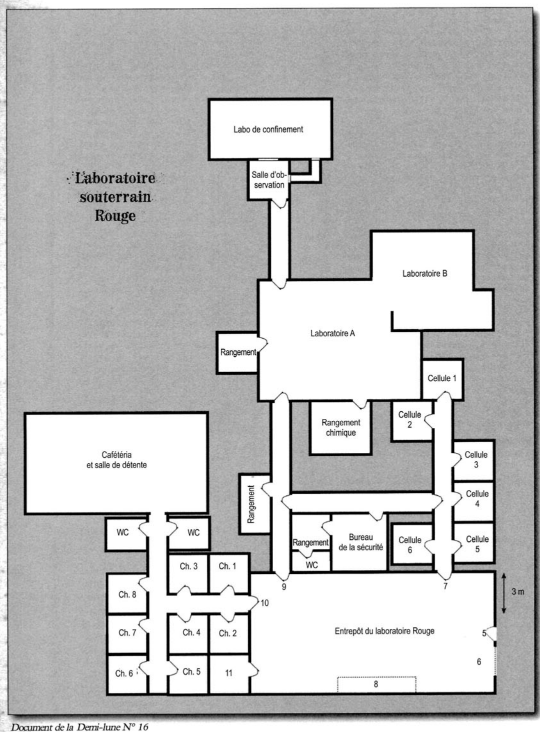
Albert Day

Document de la Demi-lune N° 14

Extrait du journal de Mogens de 1923

*27 **mai**. enfin satisfait. Les années d'attente ont rendu ma vengeance que plus plaisante. Eugene m'assure que le procédé s'accompagne d'une douleur insupportable, et que les facultés cognitives de Leland sont restées intactes assez longtemps pour qu'il comprenne ce que je lui ai dit. Je suis certain d'avoir reconnu la colère brûlant dans ses yeux. Mon seul regret est que son père ne soit plus vivant. J'aurai préféré lui infliger ma vengeance, plutôt que d'attendre un demi-siècle et me contenter de son fils.*
*30 **mai**. Leland a été capturé aujourd'hui. C'était peut-être une erreur d'avoir demandé à ce qu'on me le livre. J'avais des doutes initialement. Je n'aime pas prendre de tels risques, mais le besoin de le faire souffrir était le plus fort. Je me souviens bien de son père et je regrette de ne pas être responsable de sa mort inattendue, une mort qui m'a privé de ma satisfaction. Hélas, je devrais me contenter de Leland. Il lui reste si peu de jours que je ne voulais pas perdre un seul moment. Maintenant qu'il a ma complète attention, son agonie ne sera que plus douce.*

Document de la Demi-lune N° 15



Document de la Demi-lune N° 16

Coupures dans le quartier de la vieille gazière

Durant la semaine, les plaintes de plusieurs propriétaires d'usines se sont accumulées envers la centrale de Hell Gate, à propos des coupures d'électricité et de la perte de production subséquente. Bien que les autorités aient été prévenues, personne à la centrale n'a été capable d'isoler le problème. Richard Stemple, directeur de la centrale de Hell Gate, a déclaré : *Une vieille usine ou un gros équipement tire trop de puissance. Le problème ne vient pas de notre côté. Quelqu'un dans le district utilise un équipement défectueux. C'est la cause des coupures.* Stemple nous a assuré que tout était fait pour trouver la source des problèmes et le corriger. Le problème reste complexe à ce jour, et aucun propriétaire d'usine ne s'est manifesté pour en assumer la responsabilité.

New York Telegram, Vivian Torelli

Document de Transgression N° 1

Elle sort du parc !

Madame Haley, de la pointe de Clason, a signalé à la police locale qu'elle a trouvé une balle de base-ball dans un de ses coffres de vêtements pourtant fermé à clef. La raison de son rapport est qu'elle craint que quelqu'un se soit introduit chez elle et l'ait placée là.
Beaucoup d'événements étranges ont eu lieu à la Pointe ces derniers temps, nous a dit Mme Haley. Les gens rôdent dans le noir, et regardent par les fenêtres. La balle n'est qu'une chose de plus, et il est temps de réagir. La police n'a pas souhaité faire de commentaire sur la question, si ce n'est qu'il n'y avait pas trace d'effraction chez Mme Haley. Les investigations à propos de cette mystérieuse balle sont toujours en cours.

New York Evening Post, la rédaction

Document de Transgression N° 2

Accord de location

J'accepte de louer la propriété du 180, 23ᵉ rue est à un loyer mensuel de 120 dollars. 60 jours de préavis sont exigés avant de mettre un terme à cet accord de location.
Propriétaire : Howard Mason
Locataire : Effram Harris

Document de Transgression N° 3



Prochainement

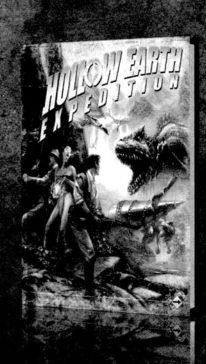
L'Appel de Cthulhu



Les Oripeaux du Roi est une campagne pour *L'Appel de Cthulhu* débutant dans les années vingt en Angleterre. Les investigateurs seront amenés à parcourir le monde, afin d'empêcher des adorateurs de matérialiser sur Terre Carcosa, la ville de celui qui ne doit pas être nommé !

Ainsi qu'une nouvelle gamme de jeu de rôle :

Hollow Earth Expedition



Explorez l'un des plus dangereux secret du monde : la Terre Creuse, une contrée sauvage peuplée de dinosaures, de civilisations perdues, et de féroces primitifs ! Les joueurs y incarnent des héros, des universitaires et des journalistes avides de découvrir les mystères de la Terre Creuse. Pendant ce temps, à la surface, les puissances mondiales et des sociétés secrètes s'affrontent pour obtenir le contrôle de la plus grande découverte de l'histoire de l'humanité !



New York, la cité qui ne dort jamais. Le jour, chacun vaque à ses affaires dans le tumulte de la métropole. La nuit, la ville étincelle de mille lumières qui pulsent au rythme de la musique des spectacles de Brodway. Quotidiennement, les navires viennent déverser des milliers de personnes. Chacune apporte avec elle son lot d'espoirs et de rêves d'une vie nouvelle.

Depuis que le navire d'Henry Hudson, la *Demi-lune* a accosté dans la baie qui porte désormais son nom, jusqu'à nos jours, d'horribles secrets se sont insinués dans les bas-fonds de New York. Au cœur de la cité se terrent des cultes impies qui se livrent à de sombres rituels… Du massacre sauvage de Throg Nest jusqu'aux secrets de Barren Island, New York a toujours su cacher ses mystères. Ils sont désormais dévoilés dans un seul livre !

Les Secrets de New York est un supplément consacré à l'une des plus vieilles et célèbre ville du Nouveau Monde. Il explore les événements étranges qui se cachent au détour des rues et des avenues, au cœur de la capitale mondiale de la finance des années vingt. Au travers d'une pléthore de portraits et de faits historiques, le gardien a de quoi imaginer de nombreux scénarios, en plus de ceux inclus dans l'ouvrage. De nombreuses cartes et photographies historiques en font un supplément indispensable pour qui veut utiliser la Grande Pomme comme décor de campagne.

Prix public conseillé 30 €





www.sans-detour.com

